SQUARE ENIX
SE-MOOK

NINTENDO 3DS

ブレイブリーデフォルト
BRAVELY DEFAULT® For the Sequel 公式コンプリートガイド

ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウェル
公式コンプリートガイド
BRAVELY DEFAULT For the Sequel OFFICIAL COMPLETE GUIDE

ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウェルの世界

本作は、前作『ブレイブリーデフォルト フライングフェアリー(以下BDFF)』にシステムやシナリオなどの新要素を追加し、遊びやすくした作品だ。まずは『BDFF』とも共通する、基本システムについて学んでおこう。

STORY

世界を救うため4人の戦士が旅立つ!

やわらかいタッチで描かれる世界で魅力的なキャラクターが物語を紡ぐ

物語の舞台となるのは、クリスタルの輝きが失われた世界・ルクセンダルク。ひかれあうように集った4人の主人公は、クリスタルの精霊に導かれて4つのクリスタルを闇から解放するべく世界を巡る。メインシナリオのほかにも、ボスと戦ってジョブのアスタリスク(右記参照)を集めるサブシナリオも盛りだくさん!

詳しくはコチラ!
キャラクター紹介 ……………… ▶P.010
シナリオ攻略 ………………… ▶P.147

BATTLE

ブレイブ&デフォルトによる戦略的でスリリングなバトル!

本作のバトルシステムの基本は、ターン制でコマンドを選んで戦うスタンダードなものだ。しかし、1ターン行動せずに受けるダメージを減らしつつ、BPというポイントをためる「デフォルト」と、BPを使って1ターンの行動回数を増やす「ブレイブ」というコマンドがあることで、従来のターン制バトルとは一線を画す戦略性が生まれている。このターンの先送り、前借りとも言える「ブレイブ&デフォルト」の使い方をマスターすることが、バトルに勝利する秘訣だ。

詳しくはコチラ!
戦闘の基礎知識 …… ▶P.039
ブレイブ&デフォルト … ▶P.042

デフォルトで敵の攻撃を耐える

ブレイブで一気に連続攻撃!

JOB SYSTEM

24のジョブと300以上のアビリティでキャラクターをカスタマイズ!

シナリオを進めて「アスタリスク」というアイテムを入手すると、主人公たちは対応するジョブ(職業)に「ジョブチェンジ」できるようになる。ジョブごとに見た目や能力が変わるほか、敵と戦って経験を積むことで多彩なアビリティを習得。一度習得したアビリティは、ほかのジョブにチェンジしても使えるので、ジョブとアビリティの組み合わせによる自由度の高い育成が楽しめる!

詳しくはコチラ!

ジョブの仕組み ……………………▶P.028
アビリティの解説 …………………▶P.030
ジョブの役割 ……………………▶P.068

NETWORK

ともだちと協力して難関を突破せよ!

ニンテンドー3DSの通信機能を利用してほかのプレイヤーと交流すると、数多くのメリットを得られる。手強い敵との戦いに苦戦したときは、ともだちの助けを借りて突破していこう。

フレンド召喚

戦闘中にともだちのキャラクターを呼び出し、ともだちが登録しておいた行動をとってもらう。

▶P.060

アビリンク

ともだちが習得しているアビリティを、リンクさせた自分のキャラクターも使えるようになる。

▶P.061

ノルエンデ村の復興

すれちがい通信で村人が増え、村人が多いほど村が早く復興。多彩なアイテムが手に入る。

▶P.054

ゲーム中のキャラクターを現実世界に呼び出そう!

タイトル画面の「AR Movie」を選び、特定のARマーカーを画面内に映すと、ゲーム中のキャラクターが現実の世界に登場! 本書には多数のARマーカーを掲載しているので、ぜひすべて試してみてほしい。

詳しくはコチラ!

ARマーカー …… 本書中、このマークがついている写真はARマーカーになっています。

主人公たち ……………………… ▶P.011~
アスタリスク所持者たち ………… ▶P.075~

※巻末ポスターには本書収録のARマーカーを全掲載しています。読み込む際は破線に沿って1枚ずつ切り取って下さい。

ARマーカーの楽しみ方

1 タイトル画面で「AR Movie」を選んで本体を水平なところに置く

2 本書のARマーカーを映す。ナナメ上から映すのがポイント!

3 キャラクターが飛び出す!! A・B・X・Yボタンを押すとしゃべる! 動く! 主人公たちはセーブデータ中の姿で登場!

ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウェルの 新要素

「フォーザ・シークウェル」では、時を止める、強敵配信、難易度調整など新たな要素が追加されている。今作からの追加要素を確認して、新しくなったブレイブリーデフォルトの世界をより深く楽しもう。

BRAVERY SECOND

時空を制する新システム！　ブレイブリーセカンド

本作の大きな特徴の1つが、「ブレイブリーセカンド」だ。これはバトル中、SPというポイントを消費して時を止め、その間自分たちだけ行動できるというシステム。相手のターン中にも割り込んで使えるので、使いこなせばバトルを有利に進められる。SPは最大3ポイントしか保持できないので、いざというときに使おう。

通常、与えるダメージには上限があり、9999は超えない。ただし、ブレイブリーセカンド中はダメージの最大値が9999を超える限界突破状態になる。必殺技などで10000以上の大ダメージを与えることが可能だ。

ADDITIONAL SCENARIO

物語と人物に彩りを加える追加シナリオ

前作から、7章、8章のシナリオが大幅に変更。さらにパーティチャットにも変更が加えられている。新たなシナリオが物語を掘り下げ、世界観やキャラクターたちへの理解を深めさせてくれる。アスタリスク所持者たちの思わぬ一面が見られるイベントがあるかも！？

公国の女子たちが開く
まさかの会合

魔女　ヴィクトリア
せっかくわらわが企画して、全土から徴集した
第一回エタルニア公国軍女子力向上委員会‥

TOUGH ENEMY

強敵配信で手強い相手とのバトルを楽しめる!

インターネットを通じて配信された強敵が、ノルエンデ村にやってくる。配信されるのはここでしか戦えない強敵で、受け取った強敵をすれちがい通信で配信することもできる。倒すとステータスの上限を引き上げるアイテムを落とすので、たくさん受け取って積極的に倒そう。

QUEST

さまざまなクエストを達成して報酬をゲット!

クエスト画面では、チュートリアルクエスト、アチーブメント、ブレイブリークエストなどを確認できる。今作から追加されたチュートリアルクエストは基本的な操作を行なう課題。アチーブメントとブレイブリークエストはスクエニメンバーズから配信された課題を行なうもので、アチーブメントは個人で、ブレイブリークエストは大勢のプレイヤーと協力する形で行なう。いずれも達成することで報酬としてアイテムをもらえるので、積極的にこなしていこう。

DATA ASSUMPTION

前作データやクリアデータの引き継ぎで何度でも遊べる

ゲームクリア後のデータや前作『BDFF』のデータを引き継いで、ゲームをはじめから遊ぶことができる。クリアデータの引き継ぎは、引き継ぎたいセーブデータを選んでから「New Game+」を選択すればいい。前作データを引き継ぐ場合は、一度前作のデータをメンバーズサイトにアップロードしてから本作用にダウンロードすることで引き継げる。引き継いで遊べる項目は右表のとおりで、それぞれ引き継ぐか否かの選択が可能だ。なお、右表で赤字になっているものは、「New Game+」でのみ引き継げる。

引き継げる項目リスト
キャラクターの名前
レベル
ジョブ
ジョブレベル
所持金
アイテム(だいじなもの以外)
ゲノムアビリティ
ノルエンデ村の人口
ノルエンデ村の復興(施設のレベル)
Dの手帳
必殺技(必殺技パーツ、名前、セット状況など)
プレイ時間
ともだち
ゲスト

コンフィグで自分好みに難易度を調整

コンフィグでは難易度を変えられるようになっており、その項目は右表のとおり。敵の強さ、戦闘後に入手するもの、敵とのエンカウント率などを調整可能で、自分好みの難易度で楽しめるようになっている。難しいと感じたら難易度を「EASY」にして進めるのもいいし、戦闘後に何も入手できない状態かつ「HARD」にして厳しい戦いに身を置くのもいいだろう。あえてエンカウント率を下げ、低レベルクリアを目指すといったプレイも可能だ。

難易度設定で調整できる項目
目的地マーカー(表示するかしないか)
経験値入手(するかしないか)
pg入手(するかしないか)
ジョブポイント入手(するかしないか)
難易度選択(EASY、NORMAL、HARD)
エンカウント率(−100%~+100%)

難易度別の同じ敵のHPと同じ攻撃をされた際に受けるダメージ

EASYの場合

敵HP:13/ダメージ:1

NORMALの場合

敵HP:18/ダメージ:4

HARDの場合

敵HP:24/ダメージ:10

各種の調整でより洗練されたバランスに!

バトルに関してはほかにも、4倍速の追加、アビリティの見直し、敵味方の詳細情報を見られるなどのさまざまな調整が行なわれている。また、ボイスを日本語か英語に、字幕を6カ国語に切り替えられる機能も追加。そのほかにもグラフィックの向上やイベントビューワーの追加など、あらゆる面でブラッシュアップとリファインがなされている。前作『BDFF』を踏襲しつつ、全面的に洗練された『フォーザ・シークウェル』ならではのプレイ感を楽しもう。

4倍速バトル!

詳細表示で戦闘が快適に

セーブファイルが3つに!

6言語に切り替え可能!

グラフィックの向上

イベントビューワーでイベントを再体験!

パーティチャットの表現がより豊かに

BRAVELY DEFAULT For the Sequel 公式コンプリートガイド

目次

AR ……このアイコンがあるページにはARマーカーを掲載しています。

COLUMN

本書収録のARマーカー全掲載 AR

本書の攻略記事は難易度NORMALを基準としている。また、本書中の「序章 5」「1章 6」などの表記は、「SECTION 3 シナリオ」に掲載している各章進行フローチャートの番号と対応している。番号の色はオレンジ色がメインシナリオを表し、青色がサブシナリオを表している。

ティズ・オーリア

STORY of TIZ

16歳。ノルエンデ村出身の純朴な少年。弟のティルと穏やかな日々を送っていたが、突然出現した大穴によってすべてを失った。カルディスラ王国の宿屋で目覚めたティズは生き残りを捜すため村へ戻るが、そこで大穴を目の当たりにし、村の壊滅とティルの死という現実に直面した。しかし絶望の淵で、風の巫女と運命の出会いを果たすのだった。

● ボタンの操作とセリフ

君は、そう、『希望』・・

そんな、全滅だなんて……

神殿の中に魔物が…

お守り、か。とてもきれいだね……

JOB GALLERY

風のクリスタルを司る巫女
アニエス・オブリージュ

STORY of AGNÉS

17歳。オブリージュの名をもつクリスタルの巫女。風のクリスタルに生涯を捧げ、幼少から風の神殿で暮らしてきた。突然クリスタルが闇に飲まれた際、アニエスは修道女たちに救われて風の神殿から脱出する。その後、同じ時期に出現したという大穴を調査するためにカルディスラへと旅立った。大穴を望む崖上で、アニエスは祈りを捧げて奇跡の人へと呼びかける。

● ボタンの操作とセリフ

A 拒否します

風の巫女、アニエス・オブリージュ…・

もし間に合うのなら……

だぶるでー・　と?

JOB GALLERY

魔界幻士

リングアベル

STORY of RINGABEL

年齢不詳。カルディスラ王国の城下町に現れた記憶喪失の男。未来の出来事が書かれた謎の手帳を持っており、それを手がかりに自らの過去を探している。調子のいい性格で、記憶喪失をさして気にしている風でもないが、手帳に記されたある少女には強い思い入れがあるようだ。その少女と会うために、同じく手帳に記されていたティズやアニエスと行動を共にする。

● ボタンの操作とセリフ

- A リングアベル、という名らしい……
- B さっき炎から逃げまどいながらも……
- X この手帳に書いてあった……
- Y 散れっ!

JOB GALLERY

白か黒か、自らの正義を探す少女

イデア・リー

STORY of EDEA

15歳。正義感あふれるおてんば少女。クリスタル正教を否定し、「アンチクリスタリズム」を提唱する国家、エタルニア公国を治める元帥の一人娘。厳しい教育を受けて育つが、父に評価されたことは一度としてなかった。巫女討伐に向かった初めての任務で、公国軍の非道な行為に愕然となり、軍に、そして父に反旗を翻し、ティズたちに同行することを決意する。

● ボタンの操作とセリフ

- あーもう、あのわからず屋……
- バカは黙って!
- わぁ、ステキ!
- 不満かな?

JOB GALLERY

巫女を導くクリスタルの精霊

エアリー

STORY of AIRY

クリスタルに危機が訪れた際、巫女を導くために現れるというクリスタルの精霊。クリスタルに関する知識や巫女がとるべき行動を熟知しており、行く先々でアニエスに助言を与えるが、一方でクリスタル以外のことに関しては幼児レベルで小うるさいだけ。大穴を訪れたアニエスに対し、この丘で祈りを捧げれば奇跡の人が現れてピンチを救ってくれると予言した。

ボタンの操作とセリフ

- ちっこい魔物じゃないわ……
- エアリーがちゃんと見てるから…
- ねえねえ、アニエス……
- じゃあ、行くわよー!

BRAVELY DEFAULT For the Sequel
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

SECTION 1
SYSTEM

システム

ゲームの基礎知識

物語の進め方やメニュー画面の種類などを解説していく。本作を深くプレイするためにも、まずは基礎的な知識を学んでおこう。

メインシナリオによって物語が進む

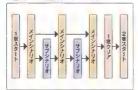
本作の物語は1章～8章に加え、序章と終章、真終章を合わせた全11の章で構成されている。メインシナリオをこなすことで物語が進むほか、サブシナリオというものもある。サブシナリオをやらなくても物語は進むが、ボスとの戦いが楽しめるほか、あらたなジョブが手に入る。本書のシナリオ攻略ページ(P.147～)ではオススメの順にサブシナリオを攻略しているので、参考にしつつクリアしていこう。なお、サブシナリオは次の章に進むと消えてしまうことがある。

下画面

▲フィールドでは下画面にワールドマップが表示される。各種アイコンを参考にしながら物語を進めていこう。

ゲームの進め方のイメージ図

ワールドマップに表示されるアイコンの意味

- キャラクターの位置
- メインシナリオの発生する場所
- サブシナリオの発生する場所
- タウンやダンジョンの位置
- エンシャロット号(P.023)の位置
- タッチするとマップメニュー(右ページ参照)を開けるアイコン

マップの種類と違いをチェック

主人公たちが探索をするマップは大きく右の3種類に分けられる。タウンで準備をしてから、フィールドを経由してダンジョンへ向かう、といった流れが基本的な物語の進め方となる。新しいタウンでは強力な装備品などが売られているので、しっかりと準備をしてから冒険に出かけよう。なお、イベントではタウンのなかで戦闘が発生する場合もあるので、本書のシナリオ攻略ページを参考に物語を進めていってほしい。

マップの種類と特徴

種類	特徴
タウン	この世界の住人が暮らす場所。道具屋や宿屋などのショップがあり、冒険の準備を整えることができる。冒険家(P.024)でのみセーブできる
ダンジョン	敵との戦闘が発生する危険な場所。遺跡や森、洞窟など、さまざまなダンジョンが存在する。冒険家でのみセーブできる
フィールド	タウンやダンジョンの外に広がるマップ。敵が出現するほか、乗り物(P.023)に乗って移動することもできる。どこでもセーブできる

2種類のメニューを使いこなそう

Xボタンを押すとメニュー画面を開ける。ここではアイテムの確認や魔法の使用などが可能だ。下画面ではエアリーが冒険のヒントを教えてくれたり、SP(P.045)の残量を確認することができる。なお、お金の単位はピーク(pg)と読み、最大で9999999pgまで持てる。

また、通常のメニュー画面とは別に、十字キーの右を押すか、下画面の左にある引き出しのアイコンをタッチすると、マップメニューを開くことができ、セーブなどを行なえる。

下画面

▲メニュー画面の下画面で右側にあるのはエアリーのブローチ。物語を進めると、輝きが増えていく。

メニュー画面でできること

項目		解説	詳細ページ
アイテム		所持しているアイテムを確認したり、使うことができる	P.025
魔法		習得している魔法を確認できる。その魔法を使えるジョブコマンドをセットしている場合、HPや状態異常を回復する魔法を使うこともできる	P.032
ジョブ		ジョブチェンジする。次のジョブレベルまでに必要なJpも確認できる	P.028
アビリティ		ジョブコマンド、サポートアビリティをセットする	P.030
装備		味方の装備品を変更できる。武器と防具は「おすすめ」を選ぶことで、物理攻撃力、物理防御力の高いものを自動的に選んでくれる。ただし、武器の場合は魔法を得意とするジョブだと、魔法攻撃力や精神の高いものが選ばれる	P.027
必殺技		習得した必殺技の確認やパーツのセットができる。序章[illegible]後にフィールドに出ると選択可能	P.034
作戦	ともだち	ともだちやゲストの情報を確認できる。序章[illegible]後にフィールドに出ると選択可能	P.059
	アビリンク	ともだちやゲストとアビリティを共有する。序章[illegible]後にフィールドに出ると選択可能	P.061
	ステータス	味方のステータスや次のレベルまでに必要な経験値を確認できる	P.026
	並び替え	味方の並び順を変更できる。一番上にいるキャラクターはマップを移動するときに表示される	—
	コンフィグ	音の大きさやメッセージが表示される速度などの設定を変更できる	—

マップメニューでできること

アイコン	解説	詳細ページ
	セーブメニューを開く。フィールドにいるときのみ選択できる	P.022
	クエストの確認と、チュートリアルクエストクリア時の報酬の受け取りができる	P.064
	すれちがい通信の更新を行なう。ノルエンデ村の人口増加、ゲスト(P.059)が登録される。序章[illegible]後にフィールドに出ると選択可能	P.055
	ノルエンデ村復興の画面を開く。序章[illegible]から選択可能	P.054
	Dの手帳を開く。序章[illegible]から選択可能	下記参照
	飛空艇グランシップに乗り込む。すでに乗り込んでいる場合はメニューを閉ける。3章[illegible]から選択可能	P.023

さまざまな情報が記載されたDの手帳

マップメニューのDの手帳では、主にこれまでの冒険で得られた情報の確認ができる。人物やアイテムの情報を読むと意外な発見もあるので、ぜひとも目を通しておこう。手帳の内容に更新があると、マップメニューのアイコンに update と表示されるので、これを目印に読んでいくといい。なお、右表の「アナゼルの手帳」は物語の5章開始時に追加されるほか、特定の手順を踏まないと手帳に記載されないものもある(P.488)。

Dの手帳で読めるもの

項目	解説
不思議な文章	未来のことが書かれているかのような謎の文章
雑記	人物や地域などの情報
図鑑	アイテムや敵などの情報
ヘルプ	チュートリアルの再確認
ジョブの説明	入手したジョブの解説
アナゼルの手帳	とある人物が所持していた手帳
イベントビューワー	イベントやパーティーチャットを回想できる

INDEX

こまめにセーブすることが大事

冒険家(P.024)に話しかけるか、フィールドにいるときにマップメニューの一番上にある羽根のアイコンをタッチすると、セーブメニューを開ける。ここで現在の状態をセーブすることが可能だ。戦闘で全滅すると、セーブしたところからやり直しとなるので、こまめにセーブしておこう。なお、本作はオートセーブ機能があり、機能を有効にしておけばタウンやダンジョンに入ったときなどに自動的にセーブされる。

セーブメニューでできること

項目	解説
セーブ	現在の状態をセーブする
データ更新	自分のデータの更新とアップロード、ともだちのデータ更新などをする(P.059)
ともだち登録	インターネット通信、またはローカル通信でともだち登録ができる(P.059)。序章□後にフィールドに出ると利用可能
タイトルへ	タイトル画面へ戻る

パーティチャットで仲間たちの会話を楽しむ

物語を進めるか、特定の条件を満たすと上画面に「Party Chat」という表示が出る。このときにYボタンを押すと、仲間同士の会話を見られるのだ。見なくても物語に変化はないが、より本作を楽しみたいなら見ておきたい要素だ。なお、大半のパーティチャットは物語を進めれば発生するが、宿屋に泊まったり、ダンジョンの仕掛けにかかることで発生するものもある。

パーティチャット発生の例

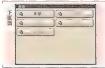
▲「Party Chat」は上画面の左下に表示される。ゲームプレイ中はここにも注目しておこう。

▲イベント後のキャラクターの心境などを見ることができ、物語や人物について理解を深められる。

通信機能を利用して冒険をより快適に

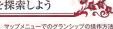
通信機能でほかのプレイヤーと交流することで、フレンド召喚やアビリンクなどを利用できるようになる(P.059)。どれも冒険を進めやすくするものなので、積極的に通信をして利用していこう。なお、通信ができない環境であっても、COMとも(P.062)に協力してもらうことで、アビリンクなどを利用可能だ。

◀アビリンクを利用すれば、物語序盤から強力なアビリティを使えることも。

通信できる主な要素

要素	解説	詳細ページ
フレンド召喚	戦闘中にほかのプレイヤーのキャラクターを呼び出す。召喚されたキャラクターは、ほかのプレイヤーがあらかじめ設定した行動をとる。序章□後にフィールドに出ると利用可能	P.060
アビリンク	ほかのプレイヤーが育てたキャラクターのジョブレベルを借り、アビリティを共有。共有しているアビリティは、自分で習得した場合と同様の性能になる。序章□後にフィールドに出ると利用可能	P.061
ノルエンデ村の人口増加	すれちがい通信を行なうと、ノルエンデ村の人口が増える。人口が増えると、そのぶんノルエンデ村の復興を短い時間で進められる。序章□から利用可能	P.055

世界の探索

広大な世界をくまなく探索するために、ここで乗り物の種類や施設による違い、ダンジョンの仕掛けなどについて知っておこう。

徒歩や乗り物でフィールドを探索しよう

基本的にマップは徒歩で移動するが、物語を進めると乗り物を利用できるようになる。乗り物はフィールドを高速で移動できる便利なもので、下記の2種類がある。エシャロット号は近づいてAボタンを押せば乗ることができ、グランシップはマップメニューから呼び出せば乗ることが可能だ。そのほか、グランシップはマップメニューからの操作でもいろいろなことができるので、右表もチェックしておこう。

マップメニューでのグランシップの操作方法

操作	解説
飛空艇内部へ	グランシップ内部へ移動する
オート操縦	下画面をタッチして行きたい地名を選択すると、自動的にその場所へ移動する
自分で操縦（飛空艇内のみ）	フィールド画面に移行し、グランシップを操縦する
飛空艇を呼び出す（フィールドのみ）	フィールドで飛空艇アイコンをタッチするとグランシップに自動的に乗り込む。狭い場所だとグランシップを呼べない

移動方法の紹介

徒歩

歩いて陸地を移動する。敵との戦闘が発生し、地方や地形（平地や森など）によって出現する敵が変わる。なお、山や川は越えられない。

エシャロット号 ※

海を移動できる乗り物。海岸や港に停泊することができ、そこから乗り降りできる。なお、海の移動中は敵との戦闘が発生することもある。

※ 物語序盤のみ低空飛行で空も移動できる。

グランシップ

空を飛べる乗り物。移動中は戦闘が発生しない。Aボタンで平地や砂漠などの広い場所に着陸でき、海だとエシャロット号に乗り換える。

時間経過で昼と夜が入れ替わる

フィールドにいると時間が進み、昼→夜→昼→夜……と変化する。昼と夜で出現する敵が変わるほか、夜の間にタウンに入ると住人のセリフが変わることもある。宿屋に泊まると必ず昼になるが、夜にしか発生しないイベントもあるので、夜にしたい場合はフィールドで時間を経過させよう。なお、移動しなくても時間は進むほか、朝は昼、夕方は夜と同じ扱いとなる。

昼と夜の見た目の違い

INDEX

施設で冒険の準備を整える

タウンやダンジョンにはさまざまな施設があり、買い物やHP・MPの回復が行なえるなど、どれも冒険に欠かせないものだ。ショップで販売しているアイテムはタウンごとに異なり、冒険家のみどこでも同じものを販売している。なお、道具屋と武具屋、冒険家には、所持しているアイテムを売ってお金を得ることができる。

◀ほとんどの施設はタウンにのみあるが、冒険家はダンジョンにもいる。

施設の種類

種類		解説
	道具屋	HPを回復できるものや、状態異常(P.046)を回復できる道具などを販売している
	武具屋	武器、防具、アクセサリといった装備品を販売している
	魔法屋	魔法書を販売している。魔法書は1つ購入すればパーティ全員で共有できる(P.032)
	よろず屋	道具屋、武具屋、魔法屋が一緒になったショップ
	宿屋	宿泊費を払い、泊まることができる。宿屋に泊まるとHPとMPが全回復し、状態異常もすべて回復する。タウンによって宿泊費は異なる
	冒険家	セーブメニューを開けるほか、ノルエンデ村の復興(P.054)の状況に応じて、アイテムを販売する

宝箱を開けてアイテムをゲット

ダンジョンには宝箱があり、開けるとアイテムやお金を入手できる。なかには貴重なアイテムが入っている宝箱もある。宝箱は2種類あり、このうち青い宝箱は鍵がかかっている。これは6章以降で「宝箱の鍵」(P.283)を手に入れると、開けることが可能だ。また、宝箱のほかにも、タウンにはアイテムが落ちている。こちらは見た目では場所がわからないので、本書のシナリオ攻略(P.162～)を参考に入手していこう。

宝箱や隠されたアイテム

通常の宝箱

青い宝箱

タウンに隠されたアイテム

一見すると何もないが、近づくと画面右下に「調べる」が表示される

ダンジョンの仕掛けに警戒しよう

多くのダンジョンには仕掛けがあり、ティズたちの行く手を阻んでくる。なかには状態異常(P.046)になったり、ダメージを受けたりする危険なものもあるので、本書のマップ攻略を見て慎重に進んでいこう。状態異常にされる仕掛けがあるダンジョンに挑むときは、仕掛けにかかったときに備えて、状態異常を回復するアイテムや魔法を用意しておくといい。

ダンジョンにある仕掛けの例

レバーで開く扉

毒状態になる沼地

ダメージを受ける床

隠し通路

アイテムの活用

道具による回復や装備品によるステータスアップの恩恵はとても大きい。
アイテムの活用方法を知り、手強い敵との戦いに活かそう。

アイテムの種類と用途をチェック

アイテムには下表のような種類があり、それぞれ用途が異なる。主に、道具は戦闘中やメニュー画面で使うもの、武器 防具は装備するもの、だいじなものは物語の進行に関係するものだ。それぞれの特徴をチェックして使いこなそう。アイテムごとの詳しいデータはP.382以降を参照してほしい。なお、同じアイテムは最大で99個まで所持できる。

アイテムの主な入手方法

方法	解説
ショップで買う	お金を払って購入する
宝箱を開ける	一度しか開けることができないが、貴重なアイテムを入手できることもある
敵から入手	戦闘に勝つと敵が落とす(P.041)ことがあるほか、盗む(P.082)ことも可能
アビリティを使う	薬師(P.098)のアビリティ「実験」や「採集」を使用することで入手できる(P.137~)

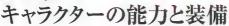
アイテムの種類

種類		用途
道具		HPやMP、状態異常などを回復するもの、敵にダメージを与えるもの、調合の素材となるものなどがある。どれも一度使用するとなくなる
武器		装備することで主に攻撃力が上がる。剣・斧・槍・ロッド・杖・短剣・弓・刀・ナックルの9種類がある
防具	盾	装備することで主に防御力と回避率が上がる
	頭防具	装備することで主に防御力が上がる。兜と帽子の2種類がある
	体防具	装備することで主に防御力が上がる。鎧と軽装の2種類がある
	アクセサリ	装備品の一種で、状態異常を無効にするものやHPを上昇させるものなど、さまざまな効果をもつ
衣装		装備することでキャラクターの見た目を変えられる
だいじなもの		物語の進行に関係するものや、ジョブの入手に関係するアスタリスクなど

装備品は忘れずに身につけよう

武器と防具は装備することで効果を発揮し、武器と盾は見た目も変わる。持っているだけでは効果がないので忘れずに装備すること。なお、装備品はキャラクターやジョブに関わらず基本的にどれでも装備可能だが、ジョブによって適性(P.029)が異なり、適性が高いほど装備時のステータス上昇量が多い。

装備画面で「上画面に表示」をタッチすると、キャラクターの回転などができる。

キャラクターの能力と装備

ステータスや装備品は、ダメージや命中率などに関係する。戦闘において重要な要素となるので、これらの種類や意味を理解しよう。

ステータスの意味を知っておこう

ステータスは戦闘におけるキャラクターの強さを表し、種類によって何に影響するかが異なる。物理攻撃(P.048)が得意なジョブなら力を高めた方が有利など、装備品の選び方にも関係するので、下表をチェックしておこう。また、メニュー画面では見られないステータスもあるので、それらの詳細も確認してほしい。

◀戦闘に勝利して経験値を獲得すると、レベルが上がってステータスも上がる。

ステータスの種類と意味

種類	値を決める要素	影響する要素
レベル	経験値(Exp。一定量獲得するとレベルが上がる)	レベルが上がると、HP・MP・力・体力・知性・精神・器用さ・素早さがアップする。上昇量はキャラクターによって違う(P.027)
ジョブレベル	ジョブポイント(Jp。一定量獲得するとジョブレベルが上がる)	ジョブレベルが上がると、パラメータ特性が上がったりアビリティを習得したりする(P.029)
HP	レベル、ジョブの種類、ジョブレベル	敵の攻撃を受けると減り、HPが0になると戦闘不能(P.047)になる
MP	レベル、ジョブの種類、ジョブレベル	一部のアビリティや魔法を使うために必要となる
力	レベル、ジョブの種類、ジョブレベル	物理攻撃力の高さ
体力	レベル、ジョブの種類、ジョブレベル	物理防御力の高さ
知性	レベル、ジョブの種類、ジョブレベル	魔法攻撃力の高さ、敵を状態異常にする確率(P.053)
精神	レベル、ジョブの種類、ジョブレベル	魔法防御力の高さ、アビリティや魔法によるHPの回復量、状態異常のなりにくさ、状態異常の回復しやすさ(ターン経過で回復するもの)
器用さ	レベル、ジョブの種類、ジョブレベル	命中の高さ、ブレイブアタック(P.039)の発生率
素早さ	レベル、ジョブの種類、ジョブレベル	攻撃回数、回避の高さ、行動速度、先制攻撃(P.039)の発生率
攻撃(物理攻撃力)	力、装備品の性能、武器の持ち方	物理攻撃(P.048)で与えるダメージ。右手と左手に武器を装備している場合は、右手と左手の攻撃力がそれぞれ表示される
防御(物理防御力)	体力、装備品の性能	物理攻撃で受けるダメージ
魔攻(魔法攻撃力)	知性、装備品の性能	魔法攻撃(P.048)で与えるダメージ
魔防(魔法防御力)	精神、装備品の性能	魔法攻撃で受けるダメージ
命中	器用さ、装備品の性能	物理攻撃の命中率(P.053)
回避	素早さ、装備品の性能	物理攻撃の回避率(P.053)
状態異常耐性	精神、装備品の性能	状態異常に対する耐性(P.053)
属性耐性	装備品の性能	属性をもつ攻撃に対する耐性(P.050)

メニュー画面で確認できないステータス

種類	値を決める要素	影響する要素
行動速度	素早さ	戦闘時の行動順(P.053)
攻撃回数	素早さ、ジョブの種類、ジョブレベル	物理攻撃の攻撃回数(P.049)
クリティカル率	ジョブレベル	クリティカルの発生率(P.050)

キャラクターによるステータスの違い

パーティに入るキャラクターは全部で4人いる。キャラクターによってHPや体力といったステータスの値に若干の違いがあり、ティズならHPが高く、アニエスなら知性が高い。しかし、その差はそれほど大きくないため、キャラクターごとのステータスの違いを意識しなくても問題なく物語を進められる。誰にどのような戦い方をさせるかは自由に決めてOKだ。

キャラクター別ステータス(すっぴんのジョブレベル1のときの値)

名前	ステータス	レベルごとの値			
		10	30	50	99
ティズ	HP	369	1119	2269	6777
	MP	92	191	294	542
	力	15	26	37	65
	体力	15	26	37	65
	知性	14	25	36	64
	精神	15	26	37	65
	器用さ	15	26	37	65
	素早さ	13	24	36	65
アニエス	HP	342	1092	2242	6750
	MP	105	204	307	555
	力	13	24	35	63
	体力	13	24	35	63
	知性	16	27	38	66
	精神	16	27	38	66
	器用さ	13	24	35	63
	素早さ	12	23	35	64

名前	ステータス	レベルごとの値			
		10	30	50	99
リングアベル	HP	357	1107	2257	6765
	MP	101	200	303	551
	力	14	25	36	64
	体力	14	25	36	64
	知性	15	26	37	65
	精神	13	24	35	63
	器用さ	16	27	38	66
	素早さ	16	27	38	66
イデア	HP	345	1095	2245	6753
	MP	101	200	303	551
	力	16	27	38	66
	体力	16	27	38	66
	知性	13	24	35	63
	精神	13	24	36	63
	器用さ	14	25	36	64
	素早さ	13	24	35	63

装備部位の種類と武器の持ち方

どのキャラクターも装備部位は右図の5カ所があり、頭なら兜か帽子と、部位ごとに装備できるものが決まっている。しかし、右手と左手に関しては少し特殊だ。武器には片手用と両手用のものがあり、片手用の武器は右手と左手に異なる武器を1つずつ装備可能で、両手用の武器は右手と左手の両方を使って1つの武器を装備するのだ。武器の持ち方について、下記にまとめたので確認しておこう。

なお、右手と左手に武器を装備しなかった場合は「すで」の状態となり、このときはステータスの力の値がそのまま物理攻撃力の値となる。

装備部位ごとの装備できるもの

※:ナイトのサポートアビリティ「両手盾」をセットしていると、右手にも盾を装備できる。

左右で異なる武器を持つ場合の特徴

- 片手用の武器なら、右手と左手にそれぞれ異なる武器を装備できる
- 右手・左手それぞれの物理攻撃力は、片手のみ武器を持ったときよりも下がる(P.048)
- 忍者のサポートアビリティ「二刀流」があると、物理攻撃力が下がらない

両手で1つの武器を持つ場合の特徴

- 弓とナックルは両手用の武器のため、右手と左手の両方を使って1つの武器を装備する
- ナイトのサポートアビリティ「両手持ち」をセットし、右手だけに剣・斧・槍・杖・刀を装備すると両手で持てる(左手は「すで」にする必要がある)
- 剣・斧・槍・杖・刀を「両手持ち」にした場合は、片手で持ったときよりも物理攻撃力が上昇する(P.048)

ジョブの仕組み

ジョブごとにステータスや覚えるアビリティが異なり、戦い方に影響する。
ジョブの仕組みを理解し、戦闘に活かしていこう。

ジョブによって得意な戦い方が違う

ジョブとはキャラクターの職業を表すもので、ジョブチェンジをすると、ジョブに応じてステータスや装備品の適性（右ページ参照）が変化し、戦い方に影響がある。最初はすっぴんしかないが、アスタリスクというだいじなものを入手するとジョブが増えて、全部で24種類になる。アスタリスクはメイン・サブシナリオで特定のボスを倒すと入手できるので、下記を参考にジョブを増やしていこう。

また、戦闘を繰り返してジョブレベルを上げると、アビリティを覚えて戦術の幅が広がる。これらの仕組みを理解して冒険に役立てよう。

▲ジョブチェンジはメニュー画面で行なう。いつでも何度でもチェンジ可能だ。

ジョブによるステータス変化の例（ティズLv30）

モンクLv10

最大ＨＰ	1710		最大ＭＰ	150	
力	36	知性	17	器用さ	28
体力	33	精神	23	素早さ	30

▲力が高いため、敵に大きなダメージを与えられる。また、HPと体力も高めで倒されにくいのも魅力だ。

黒魔道士Lv10

最大ＨＰ	1340		最大ＭＰ	265	
力	17	知性	34	器用さ	23
体力	17	精神	33	素早さ	26

▲力や体力はモンクの半分以下になってしまうが、MP・知性・精神が高く、魔法（P.032）の扱いに長ける。

下画面

▲キャラクターの見た目もジョブチェンジをすることで大きく変化する。

ジョブのアスタリスクを入手できる最速のタイミング

ジョブ名	入手タイミング		
	章	フローチャート	ページ
すっぴん	序章	（最初から入手）	ー
モンク		序章 7	P.160
白魔道士		序章 7	P.160
黒魔道士		序章 [illegible]	P.161
ナイト		序章 16	P.161
シーフ	1章	1章 5	P.176
商人		1章 6	P.176
魔法剣士		1章 18	P.177
時魔道士		1章 38	P.177
狩人	2章	2章 16	P.199
召喚士		2章 19	P.199
ヴァルキリー		2章 26	P.200
赤魔道士		2章 30	P.200

ジョブ名	入手タイミング		
	章	フローチャート	ページ
海賊	3章	3章 10	P.227
スーパースター		3章 21	P.227
薬師		3章 23	P.228
ソードマスター		3章 32	P.228
忍者		3章 40	P.229
魔人	4章	4章 4	P.262
導師		4章 [illegible]	P.262
聖騎士		4章 [illegible]	P.263
暗黒騎士		4章 [illegible]	P.263
ヴァンパイア	6章	6章 3 ※	P.286
魔界幻士		6章 20	P.287

※：サブシナリオは4章[illegible]以降に発生するが、手強いボスとの戦闘があるため、本書ではオススメのタイミングとして6章で攻略している。

ジョブでパラメータ特性と装備品の性能も変わる

ジョブにはそれぞれ「パラメータ特性」と「装備適性」というものがある。これらはゲーム中ではAやBと表示されるが、本書ではステータスの変化を計算できるように1.2や2などの倍率で記している(P.069)。この倍率が高いほど、ジョブチェンジ時や装備品を身につけた際のステータス上昇量が高く、同じ装備品でも適性が2倍なら効果も2倍となるのだ(下記参照)。

ただし、装備品には力や精神の上がるもの、属性(P.050)のついたものなどがある。これらの効果も含めて装備品を選ぶことが大切だ。

パラメータ特性と装備適性のまとめ

- パラメータ特性により、HP・MP・力・体力・知性・精神・器用さ・素早さの値が変動する
- パラメータ特性はジョブレベルが上がると、より高くなる(下記参照)
- キャラクターのレベルが上がってもステータスは上昇するが、どのジョブでも上昇値は同じ
- 装備品にも適性があり、武器なら物理攻撃力、防具とアクセサリは物理防御力の上昇値が変動する。それ以外のステータスには影響しない
- 装備品の適性はジョブレベルが上がっても、変わらない

装備適性によるステータス上昇量の違いの例

Jpをためるとジョブが成長して強くなる

ジョブには、そのジョブごとにジョブレベルというものがあり、戦闘に勝利してJp(ジョブポイント)を獲得することで1～14まで上がっていく。ジョブレベルが上がると下記のような恩恵があり、少しずつ強くなっていくのだ。逆にパーティ全員が新しいジョブにチェンジして、全員のジョブレベルが低い状態になると戦闘が不利になる。ボスのまえまでにはレベルを上げておこう。なお、ジョブチェンジしても、一度上げたジョブレベルが下がることはない。

▲次のジョブレベルまでに必要なJpは、メニュー画面の「ジョブ」で確認することができる。

ジョブレベルが上がったときのメリット

- 新たなアビリティ(P.030)を習得する
- パラメータ特性が上がり、HP・MP・力・体力・知性・精神・器用さ・素早さが高くなる
- 攻撃回数が増える(P.049)
- クリティカルの発生率が上がる(P.050)
- 魔法で与えるダメージが増える
- アビリティ・魔法によるHPの回復量が増える

ジョブレベルによるダメージの違いの例 ※

ジョブレベル1	ジョブレベル5

▲ステータスが低く、攻撃回数も少ないため、与えるダメージが小さい。

▲ジョブレベルが上がったことで攻撃回数などが増え、ダメージも増加。

※[illegible]の通常攻撃の場合。装備品やキャラクターのレベルは同じ。

INDEX
ゲームの基礎知識
世界の探索
アイテムの活用
キャラクターの能力と装備
ジョブの仕組み
アビリティの解説
魔法の使用
必殺技を使いこなす
戦闘の基礎知識
ブレイブ&デフォルト
ブレイブリーセカンド
状態変化
歩進んだ戦闘知識
ルエンデ村の復興
フレンド召喚とアビリンク
クエスト
強敵記録

アビリティの解説

多種多様な効果をもつアビリティは、戦闘において要となる存在だ。さまざまなアビリティを駆使して戦い、手強い敵に打ち勝とう。

アビリティは自由にセットできる

アビリティとはジョブのレベルを上げることで習得する特殊な能力のこと。敵を攻撃するもの、味方を強化するもの、お金を稼ぎやすくするものなど、その効果は多岐にわたる。どのジョブもジョブレベルが上がるたびに、コマンドアビリティかサポートアビリティ(下記参照)を1つずつ習得していくのだ。

習得したアビリティは、ほかのジョブにセットして使うことができる。下記のアビリティの種類とセット例を見て、仕組みを理解しよう。

▲ジョブを育ててさまざまなアビリティを習得すれば、戦術の幅が拡がり、多くの敵に対応しやすくなる。

アビリティの種類とセット例

アビリティ画面

Aボタンを押す

サポートアビリティのセット画面

A ジョブコマンド　付け替え可能	騎士道(ナイト)
各ジョブのコマンドアビリティ(右ページ参照)を総称したもので、1つだけセットできる。たとえばジョブコマンド「騎士道」をセットすれば、そこに含まれるコマンドアビリティの「踏み込む」や「鉄壁」などが使用可能になる。なお、ジョブコマンドはそのジョブを入手したときからセットできるが、使用できるのは習得済みのコマンドアビリティだけだ	

B サポートアビリティ　付け替え可能	HP10%アップ(モンク) 麻痺無効(狩人) スロウ反撃(時魔道士)
セットすることで常に効果を発揮するアビリティ。最大で5つまでセットできるが、コスト(右ページ参照)が必要となる	

C 固有コマンド	魔法剣
そのジョブが最初からセットしているジョブコマンド。外すことはできないが、ほかのジョブになったときにセットできる。ジョブレベルを上げると、このジョブコマンドに含まれるコマンドアビリティを習得していく	

D ジョブ特性	アンチマジック
そのジョブが最初からセットしているサポートアビリティ。外すことはできないが、ジョブレベルが上がるとサポートアビリティとして習得し、ほかのジョブにセットできる。ただし、すっぴんの「大器晩成」のみサポートアビリティとしては習得できず、ほかのジョブにセットできない	

コマンドアビリティは戦闘中に使用できる

コマンドアビリティは敵にダメージを与える「点穴」や、HPを回復する「てあて」などさまざまなものがある。戦闘中に「アビリティ」のコマンドを選ぶことで使用でき、なかにはMPやBP(P.042)を消費して使用するものもある。P.072以降にジョブごとの詳しいアビリティのデータを掲載しているので、こちらにも目をとおしておいてほしい。

◀メニュー画面の「アビリティ」で、何を消費して使用するかを確認できる。

敵を攻撃するアビリティのほとんどは必ず命中し、大ダメージを与える。

最大コストは物語を進めると増える

サポートアビリティをセットする際は、コストを考える必要がある。コストとはサポートアビリティのセットに必要な容量を表すもので、現在の最大コストが2なら、コスト1のサポートアビリティを2つ、もしくはコスト2のサポートアビリティを1つまでセットできる。最大コストは最初は1しかないが、物語を進めると1ずつ増えていき、最大で5になる。

最大コストが増えるタイミング

物語の進行	最大コスト
ゲーム開始時から	1
1章㉑(P.177)	2
2章㉑(P.200)	3
3章㉑(P.228)	4
4章㉑(P.263)	5

▲コストが増えたときは、メッセージが表示される。さっそくサポートアビリティを増やしてみよう。

アビリティの組み合わせが大切

ジョブコマンドとサポートアビリティを自由にセットして、キャラクターをカスタマイズできるのが本作の魅力の1つだ。ジョブごとに得意とする戦い方が異なるため、長所を伸ばしたり、短所を補ったりといった、現在のジョブとの相性を考えてセットするアビリティを選ぶと、戦闘をより有利に進められる。本書のジョブ紹介(P.067～)を参考に強い組み合わせを探してみよう。

アビリティの組み合わせの例

狩人	
セットしたいアビリティ	魔法剣

狩人は種族特効(P.051)で大ダメージを与えるのが得意。これに「魔法剣」で属性(P.050)の弱点も突けば、与えるダメージがさらに上がる。

黒魔道士	
セットしたいアビリティ	白魔法

魔法攻撃(P.048)が得意なジョブだが、「白魔法」をセットすることで回復もできる。MPが豊富で精神も高めなので、攻撃役と回復役の両方を担ってくれる。

魔法の使用

魔法は攻撃から回復まで幅広いラインナップがある。種類による違いや使用の条件などを学び、魔法を使いこなせるようになろう。

魔法の種類と特徴を知ろう

魔法は攻撃から回復、強化に弱体とさまざまな効果のものがそろっている。属性(P.050)をもつものが多く、敵の弱点を突きやすいのも特徴だ。しかし、アビリティと違って、ジョブレベルを上げただけでは使えず、魔法書の購入が必要となる。また、魔法は下記の6種類に大別でき、使用できるジョブや特徴が異なる。

下画面

赤魔道士の「白黒魔」は白魔法と黒魔法の2種類を使えるジョブコマンドだ。

魔法の種類

種類	固有コマンドで使用できるジョブ	特徴
白魔法	白魔道士、赤魔道士	HPの回復や状態異常(P.046)を治すなど、味方を回復するものが多い
黒魔法	黒魔道士、赤魔道士	敵にダメージを与えるもの、状態異常にさせるものがそろっている
時空魔法	時魔道士	行動速度を上げたり、回避率を上げるなど、味方を強化するものが多い
魔法剣	魔法剣士	白魔法や黒魔法の力を武器に宿らせて、属性や効果などを付加する
召喚魔法	召喚士	召喚獣を呼び出し、敵を攻撃する
召喚合体	魔界幻士	召喚獣を呼び出し、自らを強化する

魔法を使うには魔法書とジョブレベルが必要

魔法を使うには、魔法書を購入する必要がある。魔法書は「ケアル」や「クエイク」などの魔法ごとに購入しなくてはならないが、パーティ全員で共有できるため1つ買えばOKだ。また、魔法レベルというものがあり、高レベルの魔法はジョブレベルが高くないと使えない。「白魔法」を使いこなしたいなら白魔道士を育てるなど、魔法と対応したジョブを育てよう。なお、一部の「黒魔法」や「白魔法」の魔法書は、購入すると同名の「魔法剣」も使えるようになる。

魔法を使うまでの流れ

魔法書を購入する	→	ジョブコマンドをセット or ジョブチェンジする	→	魔法が使用可能に
魔法書はタウンの魔法屋で購入できる。召喚魔法と召喚合体の習得は右ページを参照		たとえば「ケアル」を使いたいなら、ジョブコマンドか固有コマンドに「白魔法」をセット		魔法レベルがより高い魔法を使いたい場合は、固有コマンドで使用できるジョブのレベルを上げよう

「召喚魔法」と「召喚合体」は試練に耐えて覚える

魔法のなかでも「召喚魔法」と「召喚合体」は習得方法が特殊だ。魔法書を購入するのではなく、隠者と戦闘して召喚獣の攻撃に耐えることで、その召喚獣を呼べるようになる。召喚獣は全部で6種類いて、各地にいる隠者に話しかけると召喚獣戦に挑戦できる。隠者の居場所はP.128の召喚魔法データで確認してほしい。

なお、「召喚魔法」も「召喚合体」も魔法レベルがある。高レベルのものを使いたいなら、召喚士や魔界幻士のジョブレベルを上げていこう。

▲召喚獣の攻撃は強力。デフォルト(P.042)はできず、全滅するとゲームオーバーなので準備は万全に。

メニュー画面でも魔法を使える

メニュー画面の「魔法」では習得している魔法を確認できる。また、一部の魔法はメニュー画面から使うことが可能だ。ここで使えるのは主にHPや状態異常を回復する魔法で、フィールドやダンジョンを探索しているときの回復手段として重宝する。そのほか、ダンジョンから即座に脱出する「テレポ」も使用できる。

ただし、メニュー画面から魔法を使うにも、その魔法を使えるジョブになっているか、ジョブコマンドをセットしていることが条件だ。

▲魔法を使いたいときだけ、ジョブチェンジしたり、ジョブコマンドをセットしなおしたりしてもいい。

メニュー画面で使用できる魔法一覧

ジョブコマンド	魔法レベル	魔法	効果
白魔法	1	ブラナ	暗闇状態を回復
		ポイゾナ	毒状態を回復
		ケアル	HPを小回復
	3	エスナ	さまざまな状態異常を回復
		レイズ	戦闘不能を回復して、HPを少し回復
		ケアルラ	HPを中回復
白魔法	5	ケアルダ	HPを大回復
		エスナガ	味方全員のさまざまな状態異常を回復
	6	アレイズ	戦闘不能を回復して、HPを完全に回復
		ケアルガ	HPを特大回復
時空魔法	2	テレポ	ダンジョンから脱出

ゲノムアビリティもパーティ共通で覚える

ジョブのヴァンパイアが使える「ゲノムアビリティ」は、敵のアビリティを使うというもので、習得するには同名のアビリティを敵から受ければいい。魔法と同様、誰か1人が習得すれば味方全員が使用でき、一度習得すれば忘れることはない。P.128を参考に習得に励んでほしい。

◀習得するためには、ヴァンパイアのサポートアビリティ「ゲノムドレイン」が必要だ。

必殺技を使いこなす

強大な威力を誇る必殺技はここぞという場面で頼りになる。味方のみが使用でき、強力な敵が相手でも大ダメージを与えることが可能だ。

武器によって異なる必殺技が使用できる

必殺技とは敵に大ダメージを与える決め技のことだ。使える必殺技は武器の種類によって変わり、なかには味方の回復や強化をするものもある。さらに、発動後は強化タイム(下記参照)となり、味方全体が一定時間パワーアップするというオマケつきだ。序章Ⅲ(P.161)のあとフィールドに出ると剣の必殺技「ハックスラッシュ」が使えるようになり、ノルエンデ村の復興(P.054)を進めると、新たな必殺技や必殺技を強化するパーツを獲得できる。

▲必殺技のダメージと強化タイムの効果は大きい。ボスとの戦いや、ピンチに陥ったときに使おう。

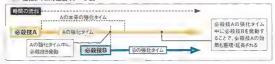
必殺技発動後は一定時間ステータスが上昇する

必殺技の効果は2種類に分けられる。1つは必殺技発動時の効果で、敵にダメージを与えたり味方を回復したりできる。そしてもう1つは必殺技発動後の「強化タイム」だ。必殺技を発動するとBGMが約90秒変化し、この間は味方全員のステータスがアップする。どのステータスがアップするかは、必殺技ごとに異なる。

また、強化タイム中に別の必殺技を使うと、下図のように効果が重複したうえで強化タイムが延長される。重複の数に制限はないので、味方4人が順々に必殺技を使うことで、強化タイムをつなげていくことが可能だ。

必殺技の効果イメージ図

※：ステータス増減の重複や上限・下限はP.049を参照。

強化タイムの延長イメージ図

必殺技を使うための条件

必殺技を使うには、戦闘で使用条件を満たす必要がある。剣ならブレイブ(P.042)の使用回数、槍なら物理攻撃を当てた回数など、武器の種類ごとに条件は違う。また、必殺技はレベル1～3まであり、高レベルのものほど使用条件が厳しいが、そのぶん敵に与えるダメージが大きく、強化タイム中の効果も大きくなる。

どのレベルの必殺技でも、一度使うと使用条件のカウントがリセットされるので、どれを使うかはよく考えよう。また、剣→斧のように種類の異なる武器に持ち替えても、カウントがリセットされる点も覚えておくこと。

必殺技の使用条件の例

武器	必殺技レベル	使用条件
剣	1	ブレイブを10回使用する
	2	ブレイブを20回使用する
	3	ブレイブを30回使用する

ブレイブ10回後に必殺技を使わず、さらにブレイブ10回(計20回)でレベル2、さらに10回(計30回)でレベル3が使える。計30回のときは、レベル1～3のなかから1つを選べる

◀使用条件のカウント数は、戦闘後にリセットはされず、次に持ち越される。

パーツで必殺技を強化しよう

ノルエンデ村の復興(P.054)を進めると、必殺技の「パーツ」を入手できる。これはメニュー画面の「必殺技」でセットして必殺技発動時の効果を強化するものだ。どのパーツをセットできるかは「必殺技タイプ」で決まり、杖の「ルクス」ならタイプは「強化」なので「ステータスアップ」などがセットできる。ただし、パーツの分類ごとにセットできるのは1つずつで、「属性付加」なら「火属性」や「水属性」などから1つを選ぶ。

また、パーツはキャラクターごとに違うものをセットでき、ティズの「ルクス」とアニエスの「ルクス」では違うパーツをセット可能だ。

必殺技タイプごとのセットできるパーツ(詳細なパーツのデータはP.036を参照)

必殺技タイプ	パーツの分類	必殺技タイプ	パーツの分類
攻撃	属性付加(P.050)	強化	継続ターン
	威力アップ		ステータスアップ
	種族特効(P.051)		状態異常耐性アップ
	状態異常付加(P.046)		属性耐性アップ
回復	HP回復量	弱体	継続ターン
	状態異常回復		ステータスダウン
	MP回復量		状態異常耐性ダウン
	BP増加		属性耐性ダウン

異なる武器の必殺技を同時に使用できる

剣と槍のように、右手と左手で異なる種類の武器を装備すると、両方の武器の必殺技を別々に使える。このときの大きな利点は、必殺技の使用が個別の扱いになる点。剣の必殺技を使っても槍の必殺技をまだ使えるため、1人で必殺技を連続で使い、強化タイムを延長することも可能だ。

下画面

◀1人2種類の必殺技を4人全員が使っていけば、なんと必殺技を8連続で使用できるのだ!

必殺技データ ※1

武器の種類	Lv	必殺技の名前	必殺技タイプ	発動時の対象	必殺技発動時の効果	基本威力	威力倍率 ※2	ヒット数 ※3
剣	1	ハックスラッシュ	攻撃	敵単体	物理ダメージを与え、4ターンの間、物理防御力を25%ダウン	—	0.6	5
	2	エアスプリッター	攻撃	敵全体	物理ダメージを与える	—	2	1
	3	ソニックウェーブ	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える。風属性	—	6	1
斧	1	グランストライク	攻撃	敵全体	物理ダメージを与える	—	1.5	1
	2	メイルシュトロム	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える	—	0.8	5
	3	ギガトンスイング	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える。土属性	—	6	1
槍	1	ホライズン	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える	—	3	1
	2	オーバーマスター	攻撃	敵単体	物理ダメージを与え、麻痺にする。 状態異常追加値(麻痺)‘100	—	0.6	6
	3	メギドフレイム	攻撃	敵全体	物理ダメージを与える。火属性	—	5	1
ロッド	1	ピアシングボルト	攻撃	敵単体	防御力を無視して物理ダメージを与える	50	3	1
	2	ノデュースノブル	弱体	敵全体	4ターンの間、物理&魔法攻撃力と物理&魔法防御力を15%ダウン	—	—	—
	3	ホーリーウェポン	攻撃	敵全体	物理ダメージを与える。悪魔への種族特効	100	5	1
杖	1	グローリィバイン	回復	味方全体	HPを回復	150	—	—
	2	ルクス	強化	味方全体	4ターンの間、物理&魔法攻撃力と物理&魔法防御力を25%アップ	—	—	—
	3	ディバインライト	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える。屍霊への種族特効	150	7	1
短剣	1	インフィニティ	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える	—	0.7	5
	2	ブレイドスト ム	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える	—	0.3	15
	3	クロスディバイド	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える	—	0.7	10
弓	1	マキシマムドロ	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える		3	1
	2	ラピ ドファイア	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える。火属性		0.8	5
	3	エンジェルラダ	攻撃	敵全体	物理ダメージを与える。光属性	—	3	1
刀	1	夜半の月影	攻撃	敵単体	物理ダメージを与え、ストップにする。 状態異常追加値 ストップ) 100	—	2	1
	2	沖つ白波	攻撃	敵全体	物理ダメージを与える。水属性	—	2	1
	3	花の散るらむ	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える	—	1.2	5
ナックルすで	1	月光	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える	—	3	1
	2	羅漢掌	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える	—	0.3	16
	3	轟天砲	攻撃	敵単体	物理ダメージを与える。雷属性	—	5	1

必殺技パーツデータ(攻撃タイプにセット可能なもの)

必殺技タイプ	パーツの分類	パーツの名前	必殺技発動時の効果へのボーナス
攻撃	属性付加 ※6	火属性	火属性がつく
		水属性	水属性がつく
		雷属性	雷属性がつく
		風属性	風属性がつく
		土属性	土属性がつく
		光属性	光属性がつく
		闇属性	闇属性がつく
	威力アップ	威力10%アップ	ダメージが1.1倍になる
		威力20%アップ	ダメージが1.2倍になる
		威力30%アップ	ダメージが1.3倍になる
		威力40%アップ	ダメージが1.4倍になる
		威力50%アップ	ダメージが1.5倍になる
	種族特効 ※7	獣特効	獣特効がつく
		植物特効	植物特効がつく
		水棲特効	水棲特効がつく
		蟲特効	蟲特効がつく
		飛行特効	飛行特効がつく
		屍霊特効	屍霊特効がつく
		悪魔特効	悪魔特効がつく
		竜特効	竜特効がつく
	状態異常付加 ※8	毒付加	状態異常追加値(毒)‘80
		暗闇付加	状態異常追加値(暗闇):80
		沈黙付加	状態異常追加値(沈黙):80
		睡眠付加	状態異常追加値(睡眠):80
		麻痺付加	状態異常追加値(麻痺) 80
		恐怖付加	状態異常追加値(恐怖):80
		ストップ付加	状態異常追加値(ストップ)‘80
		混乱付加	状態異常追加値(混乱):80
		魅了付加	状態異常追加値(魅了):80
		即死付加	状態異常追加値(即死):80

1 SYSTEM

強化タイムの対象	強化タイム中の効果 ※4	使用条件	必殺技の名前
味方全体	攻撃回数を20%アップ	ブレイブを10回使用する	ハックスラッシュ
味方全体	物理攻撃力を35%アップ	ブレイブを20回使用する	エアスプリッター
味方全体	物理攻撃力を50%アップ	ブレイブを30回使用する	ソニックウェーブ
味方全体	物理防御力を20%アップ	物理攻撃で敵を5体倒す	グランストライク
味方全体	攻撃回数を35%アップ	物理攻撃で敵を10体倒す	メイルシュトロム
味方全体	物理防御力を50%アップ	物理攻撃で敵を15体倒す	ギガトンスイング
味方全体	クリティカル率を300%アップ	物理攻撃で10体にダメージを与える	ホライズン
味方全体	物理攻撃力を35%アップ	物理攻撃で20体にダメージを与える	オーバーマスター
味方全体	物理攻撃力を50%アップ	物理攻撃で30体にダメージを与える	メギドフレイム
味方全体	魔法攻撃力を20%アップ	戦闘中に魔法を10回使用する	ピアシングボルト
味方全体	魔法攻撃力を35%アップ	戦闘中に魔法を20回使用する	リデュースリプル
味方全体	魔法攻撃力を50%アップ	戦闘中に魔法を30回使用する	ホーリーウェポン
味方全体	魔法による回復量が2倍になる	戦闘中に魔法やアイテムなどで回復を10回行なう ※5	グローリィバイン
味方全体	行動速度を35%アップ	戦闘中に魔法やアイテムなどで回復を20回行なう ※5	ルクス
味方全体	魔法攻撃力を50%アップ	戦闘中に魔法やアイテムなどで回復を30回行なう ※5	ディバインライト
味方全体	攻撃回数を20%アップ	戦闘中にアイテムを5個使用する	インフィニティ
味方全体	攻撃回数を35%アップ	戦闘中にアイテムを10個使用する	ブレイドストーム
味方全体	攻撃回数を50%アップ	戦闘中にアイテムを15個使用する	クロスディバイド
味方全体	クリティカル率を300%アップ	物理攻撃で属性か種族の弱点を5回突く	マキシマムドロー
味方全体	攻撃回数を35%アップ	物理攻撃で属性か種族の弱点を10回突く	ラピッドファイア
味方全体	魔法防御力を50%アップ	物理攻撃で属性か種族の弱点を15回突く	エンジェルラダー
味方全体	物理攻撃力を20%アップ	デフォルトを5回使用する	夜半の月影
味方全体	クリティカル率を900%アップ	デフォルトを10回使用する	沖つ白波
味方全体	行動速度を50%アップ	デフォルトを15回使用する	花の散るらむ
味方全体	物理攻撃力を20%アップ	クリティカルで3回ダメージを与える	月光
味方全体	攻撃回数を35%アップ	クリティカルで6回ダメージを与える	羅漢掌
味方全体	物理攻撃力を50%アップ	クリティカルで9回ダメージを与える	轟天砲

必殺技パーツデータ（回復タイプにセット可能なもの）

必殺技タイプ	パーツの分類	パーツの名前	必殺技発動時の効果へのボーナス
回復	HP回復量	HP回復LV1	HPの回復量が1.1倍になる
		HP回復LV2	HPの回復量が1.2倍になる
		HP回復LV3	HPの回復量が1.3倍になる
		HP回復LV4	HPの回復量が1.4倍になる
		HP回復LV5	HPの回復量が1.5倍になる
	状態異常回復	毒回復	毒状態を回復する
		暗闇回復	暗闇状態を回復する
		沈黙回復	沈黙状態を回復する
		睡眠回復	睡眠状態を回復する
		麻痺回復	麻痺状態を回復する
		恐怖回復	恐怖状態を回復する
		バーサク回復	バーサク状態を回復する
		ストップ回復	ストップ状態を回復する
		死の宣告回復	死の宣告状態を回復する
		混乱回復	混乱状態を回復する
		戦闘不能回復	戦闘不能状態を回復する
		魅了回復	魅了状態を回復する
	MP回復量	MP回復LV1	MPを最大値の10%ぶん回復する
		MP回復LV2	MPを最大値の20%ぶん回復する
		MP回復LV3	MPを最大値の30%ぶん回復する
		MP回復LV4	MPを最大値の40%ぶん回復する
		MP回復LV5	MPを最大値の50%ぶん回復する
	BP増加	BP増加LV1	BPを1増加する
		BP増加LV2	BPを2増加する

※1 剣の「ハックスラッシュ」以外はノルエンデ村の復興（P.054）で入手できる。 ※2 与えるダメージに影響する（P.052）。
※3 必殺技発動時に表示されるヒット数はダメージに影響しており、ヒット数のぶんダメージに倍率がかかる。
※4 同種の効果を複数得た場合、魔法やアビリティによるステータス増減（P.049）と同じ上限まで効果が重複する。たとえば、物理攻撃力アップなら+50%が上限となる。また、魔法などの必殺技以外のステータス増減とも効果は重複でき、その場合は強化タイムで物理攻撃力が+50%されて、「パワーオブラブ」などで物理攻撃力が+50%されると、合計で+100%上昇する。
※5 黒魔法「ドレイン」や盗技「ハート泥棒」などの吸収する行動では条件を満たせない。
※6 必殺技自体が属性をもつ場合、パーツの属性に上書きされる。たとえば「メギドフレイム」に「土属性」をセットすると、属性は「土属性」のみとなる。なお、装備している武器の属性や、魔法剣による属性付加は必殺技の効果に影響しない。
※7 必殺技自体が種族特効をもつ場合、対応する種族が増える。たとえば「ホーリーウェポン」に「飛行特効」をセットすると、悪魔にも飛行にも種族特効を突ける。ただし、種族が悪魔&飛行の敵に攻撃しても、ダメージは1.5倍のまま。なお、装備している武器の種族特効は必殺技の効果に影響しない。
※8 「必殺技発動時の効果へのボーナス」にある「状態異常追加値」は状態異常成功率に影響する（P.053）。

必殺技パーツデータ（強化タイプと弱体タイプにセット可能なもの）

必殺技タイプ	パーツの分類	パーツの名前	必殺技発動時の効果へのボーナス
強化&弱体（共通）	継続ターン	継続ターン+1	持続ターン数を5ターンにする（強化タイムには影響しない）
		継続ターン+2	持続ターン数を6ターンにする（強化タイムには影響しない）
		継続ターン+3	持続ターン数を7ターンにする（強化タイムには影響しない）
		継続ターン+4	持続ターン数を8ターンにする（強化タイムには影響しない）
		継続ターン+5	持続ターン数を9ターンにする（強化タイムには影響しない）
強化	ステータスアップ	魔法攻撃力強化	魔法攻撃力を50%アップ（最大50%アップ）
		物理攻撃力強化	物理攻撃力を50%アップ（最大50%アップ）
		行動速度強化	行動速度を50%アップ（最大50%アップ）
		魔法防御力強化	魔法防御力を50%アップ（最大50%アップ）
		回避率強化	回避率を50%アップ（最大50%アップ）
		物理防御力強化	物理防御力を50%アップ（最大50%アップ）
		クリティカル強化	クリティカル率を900%アップ（最大900%アップ）
	状態異常耐性アップ	毒耐性強化	毒状態にならなくなる
		暗闇耐性強化	暗闇状態にならなくなる
		沈黙耐性強化	沈黙状態にならなくなる
		睡眠耐性強化	睡眠状態にならなくなる
		麻痺耐性強化	麻痺状態にならなくなる
		恐怖耐性強化	恐怖状態にならなくなる
		バーサク耐性強化	バーサク状態にならなくなる
		ストップ耐性強化	ストップ状態にならなくなる
		死の宣告耐性強化	死の宣告状態にならなくなる
		即死耐性強化	即死にならなくなる
		混乱耐性強化	混乱状態にならなくなる
		魅了耐性強化	魅了状態にならなくなる
	属性耐性アップ	火属性耐性強化	火属性で受けるダメージを半減する
		水属性耐性強化	水属性で受けるダメージを半減する
		雷属性耐性強化	雷属性で受けるダメージを半減する
		風属性耐性強化	風属性で受けるダメージを半減する
		土属性耐性強化	土属性で受けるダメージを半減する
		光属性耐性強化	光属性で受けるダメージを半減する
		闇属性耐性強化	闇属性で受けるダメージを半減する
弱体	ステータスダウン	魔法攻撃力弱体	魔法攻撃力を25%ダウン（最大25%ダウン）
		物理攻撃力弱体	物理攻撃力を25%ダウン（最大25%ダウン）
		行動速度弱体	行動速度を50%ダウン（最大25%ダウン）※1
		魔法防御力弱体	魔法防御力を25%ダウン（最大25%ダウン）
		物理防御力弱体	物理防御力を25%ダウン（最大25%ダウン）
		命中率弱体	命中を25%ダウン（最大25%ダウン）
	状態異常耐性ダウン ※2	毒耐性弱体	毒状態の耐性を100下げる
		暗闇耐性弱体	暗闇状態の耐性を100下げる
		沈黙耐性弱体	沈黙状態の耐性を100下げる
		睡眠耐性弱体	睡眠状態の耐性を100下げる
		麻痺耐性弱体	麻痺状態の耐性を100下げる
		恐怖耐性弱体	恐怖状態の耐性を100下げる
		ストップ耐性弱体	ストップ状態の耐性を100下げる
		混乱耐性弱体	混乱状態の耐性を100下げる
		魅了耐性弱体	魅了状態の耐性を100下げる
		即死耐性弱体	即死状態の耐性を100下げる
	属性耐性ダウン ※3	火属性耐性弱体	火属性を弱点化する
		水属性耐性弱体	水属性を弱点化する
		雷属性耐性弱体	雷属性を弱点化する
		風属性耐性弱体	風属性を弱点化する
		土属性耐性弱体	土属性を弱点化する
		光属性耐性弱体	光属性を弱点化する
		闇属性耐性弱体	闇属性を弱点化する

※1：敵の行動速度がアップしていないときは25%ダウンの効果。敵の行動速度が50%アップしているときに使うと、50%ダウンの効果で±0%にできる。
※2：その状態異常が無効である敵には効果がない。　※3：属性耐性が無効や吸収の敵も、その属性を弱点にする。

戦闘の基礎知識

戦闘中は一挙一動で有利にも不利にもなる。勝利をつかむためにも、ここで戦闘の流れや戦闘中にできることなどを把握しよう。

フィールドとダンジョンで戦闘が発生する

フィールドやダンジョンを歩いていると、敵と遭遇し、通常バトルが始まる。そして敵をすべて倒せば勝利となり、経験値やお金などを獲得できるのだ(P.041)。しかし、味方が全員戦闘不能になった場合は敗北となり、ゲームオーバーになってしまう。ゲームオーバーになるとセーブしたところからやり直しとなるので、全力で敵と戦って勝利を目指そう。また、通常バトルのほかにも、物語の進行によって発生するイベントバトル(左下参照)という戦闘がある。

イベントバトルの特徴

- 物語を進行させることで発生する戦闘をイベントバトルという
- メインシナリオでもサブシナリオでも発生する
- 通常バトルよりも強い敵と戦うことが多い
- 戦闘から逃げる(P.041)ことができない

▲上画面の右に味方、左に敵が表示される。仲間と力を合わせて敵を倒そう。

特殊な状態で戦闘が始まることも

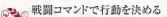
通常バトルでは特殊な状態で戦闘が始まることがある。状態には先制攻撃とブレイブアタックの2種類があり、それぞれの詳細は下表のとおりだ。場所によって基本発生確率が若干変動するほか、パーティ全員の素早さや器用さが高いほど発生しやすい。一部のアクセサリでも発生確率を増減できるが、敵に有利な状態を完全に防ぐことは難しいので、常にHPは回復しておこう。なお、味方の先制攻撃時は1ターン目に必ず「にげる」(P.041)が成功する。

▲先制攻撃やブレイブアタックが発生したときは、上画面にメッセージが表示される。

特殊な戦闘の始まり方

種類	解説	基本発生確率とステータスによる加算値
味方の先制攻撃	最初のターンは味方のみ行動でき、必ず逃げられる	10%+味方の素早さの平均値÷20
味方のブレイブアタック	戦闘開始時に味方全員のBP(P.042)が1増える	20%+味方の器用さの平均値÷20
敵の先制攻撃	最初のターンは敵のみ行動できる	10%+敵の素早さの平均値÷20
敵のブレイブアタック	戦闘開始時に敵全員のBPが1増える	20%(※)+敵の器用さの平均値÷20

※:昼のフィールドでは基本的に10%となる。

戦闘コマンドで行動を決める

戦闘は右図のように、戦闘コマンドを選ぶ→行動する、という流れで進む。この流れをターンと呼び、ターンを繰り返すことで戦闘が進んでいくのだ。戦闘コマンドは下画面に表示されていて、コマンドごとにできることが違う(下表参照)。なお、ターン開始後の行動順は行動速度(P.053)によって決まる仕組みだ。

また、戦闘シーンの速度は通常、倍速、4倍速、停止の4段階から操作することができ、十字ボタンの右で速く、左で遅くすることができる。

戦闘コマンドの種類

種類		解説
たたかう		装備している武器で敵を攻撃する。なお、「たたかう」による攻撃を「通常攻撃」という
アビリティ		セットしているジョブコマンドから、コマンドアビリティを選んで行動する
ブレイブ		BPを消費して、行動回数を増やす(P.042)。1ターンに3回まで可能
デフォルト		1ターンの間、受けるダメージを減らし、かつBPを1増やす(P.042)
フレンド召喚	召喚	フレンドを召喚する(P.060)
	配信	自分のフレンド召喚の設定を行なう(P.060)
アイテム		アイテムを使用する。右手と左手の装備品を変更することもできる
必殺技		必殺技を使用する。必殺技の使用条件を満たしたときのみ表示される
にげる		戦闘から逃走する(右ページ参照)

魔法の効果は全体化できる

魔法によっては対象を単体から全体に変えることができる。全体化できる魔法は、対象を選ぶ際に「味方全体」や「敵全体」という項目が表示されるので、これを選べばいい。全体化することで1体あたりのダメージや回復量は下がってしまうが(P.050)、敵をまとめて倒したいときや複数の味方を回復したいときに便利だ。

装備品にはアイテムとして使えるものもある

武器や盾のなかにはアビリティや魔法の効果をもつものがある。戦闘中に「アイテム」のコマンドから装備品を選び、「使う」を実行することで、その効果を発揮できる。ジョブやジョブコマンドに関係なく使えるが、普通にアビリティや魔法を使用したときと同じく、知性や精神などの影響(P.052)を受ける。そのため、これらのステータスが高いほど、効果も高くなる。

アイテムとして使用できる装備品の特徴

- 戦闘中のみ使用できる
- セットしているジョブコマンドに関係なく使える
- MPなどを消費せず何度でも使える
- 沈黙状態でも使用できる
- 「リフレク」で反射されない

アイテムとして使用できる装備品の例

分類	装備品	効果
剣	ブラッドソード	魔法剣「ドレイン」
ロッド	リリスのロッド	黒魔法「アスピル」
杖	癒しの杖	白魔法「ケアル」
弓	烈風の弓	時空魔法「ヘイスト」
盾	祝福の盾	白魔法「ケアルラ」

ピンチのときは逃げるのも手だ

「にげる」のコマンドを選んだ味方は逃走を試みる。失敗することもあるが、ピンチのときは逃げることも考えよう。逃走の成功確率は敵によって違い、目安としては物語の序章～4章は50～70%、5章以降は30%程度となっている。逃走の成功・失敗は味方1人ずつ判定されるため、3人が「にげる」を選び、残り1人は回復をするなどして失敗時に備えるといい。なお、逃げると経験値などを得られないほか、イベントバトルでは逃げられないことも覚えておこう。

▲時空魔法の「テレポ」を使えば、その戦闘がイベントバトルでない限り、必ず逃げられる。

戦闘後に得られるもの

戦闘に勝利すると、倒した敵から経験値やアイテムなどを獲得できる。どのようなルールで入手できるかは右記のとおりで、気をつけたいのは戦闘不能のキャラクターは経験値とジョブポイントを獲得できないという点。特にイベントバトルで戦うボスからは多くの経験値・ジョブポイントを獲得できるので、戦闘不能はしっかりと回復してから敵を倒そう。なお、敵ごとの経験値や落とすアイテムといった詳細なデータは、P.410以降を参照してほしい。

敵から得られるもの

- 敵を倒すと、お金(pg)・経験値(Exp)・ジョブポイント(Jp)を獲得できる。また、一定確率でアイテムも落とす
- 敵の種類ごとに獲得できるお金・経験値・ジョブポイントの量が違い、経験値とジョブポイントは倒した敵の合計ぶんをパーティ全員がそれぞれ獲得する
- お金はパーティ全員で共有する
- 勝利したときに戦闘不能になっていた味方は経験値とジョブポイントを獲得できない
- 戦闘不能の味方がいても、ほかの味方の経験値・ジョブポイントの獲得量は増えない

戦闘ボーナスを狙って報酬アップ!

特定の条件を満たして戦闘に勝利すると、戦闘ボーナスを得られ、獲得する経験値・ジョブポイント・お金がアップする。獲得時は勝利画面の上画面でボーナス名を、下画面で増加量を確認可能だ。また、連続で条件を満たすとボーナスの量が上がるほか、得たことがあるボーナスはDの手帳の「図鑑」の項目に記載される。

戦闘ボーナス獲得時の勝利画面(下画面)

戦闘ボーナス一覧

分類	名前	条件	ボーナスの量
経験値アップ	1ターン撃破	1ターン目で敵をすべて倒す	経験値1.1倍
	1ターン撃破王	「1ターン撃破」を5～9戦連続で達成	経験値1.2倍
	1ターン撃破神	「1ターン撃破」を10戦以上連続で達成	経験値1.5倍
Jpアップ	ノーダメージ	味方がダメージを受けずに勝利する ※	Jp1.1倍
	ノーダメージ王	「ノーダメージ」を5～9戦連続で達成	Jp1.2倍
	ノーダメージ神	「ノーダメージ」を10戦以上連続で達成	Jp1.5倍
お金アップ	一斉撃破	出現した敵を同時に倒す(敵が2体以上のときのみ)	お金1.1倍
	一斉撃破王	「一斉撃破」を5～9戦連続で達成	お金1.2倍
	一斉撃破神	「一斉撃破」を10戦以上連続で達成	お金1.5倍

※:「暗黒」や「赤黒」など、自らHPを消費するアビリティを使用しても条件を達成できる。

ブレイブ&デフォルト

1ターンで複数回行動するブレイブと、BPをためながら受けるダメージを軽減するデフォルト。これらを活用できれば一人前だ。

行動回数と防御面を強化する

ブレイブ、デフォルトともに戦闘コマンドから実行でき、使用の際はBP(ブレイブポイント)が関係する。ブレイブはBPを消費して行動回数を増やすコマンドで、デフォルトはBPをためつつ受けるダメージを減らすコマンドだ。下記でそれぞれの特徴を覚えておこう。なお、ブレイブとデフォルトは敵も使うことがある。

◀現在のBPがいくつあるかは戦闘中の下画面で確認することができる。

ブレイブとデフォルトの特徴

ブレイブ

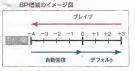
BPを1消費して、1ターンの行動回数を1回増やす。最大で1ターンに4回行動が可能。

デフォルト

防御態勢をとりBPを1ためる。デフォルトしたターンは、受けるダメージが半分に減る。

ブレイブとデフォルトはBPが大きく関係する

ブレイブとデフォルトには、右記のように詳細なルールがある。なかでもBPに関するルールはよく覚えておこう。BPがマイナスのときは行動できなくなるため、味方全員がブレイブをすると一方的に敵の攻撃を受ける危険がある。ブレイブを使うときは味方のBPをよく見て、全員がマイナスにならないようにするのが基本だ。なお、BP3でもデフォルトをすれば、ダメージを軽減する効果は発揮される。

BP増減のイメージ図

ブレイブ・デフォルトとBPの基本ルール

- ブレイブとデフォルトは同じターンに、1人につき片方しか選択できない
- 1ターンにつきブレイブは最大3回まで、デフォルトは1回のみ使用できる
- BPが0のときでもブレイブを使用でき、その際はブレイブを使った回数だけBPがマイナスになる
- BPはターン終了時に1回復する
- デフォルト以外の行動を選択した場合、1ターンにBPを1消費する
- BPの下限は−4、上限は+3となっている(聖騎士のサポートアビリティ「BP上限アップ」をセットすると上限が+4になる)
- BPがマイナスのときは行動できない。1ターンごとにBPが1ずつ回復して、0になったターンから行動できるようになる
- BPは戦闘ごとにリセットされ、戦闘開始時は基本的に敵味方ともBP0から始まる
- 味方や敵のアビリティによってBPが増減することもある

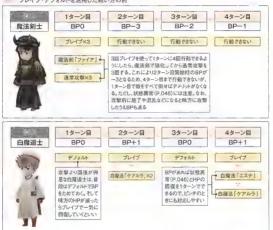
1 SYSTEM

状況でブレイブとデフォルトを使い分ける

ブレイブはうまく使えば早く決着をつけやすく、デフォルトを使えば安全に敵と戦える。その特徴を活かすなら、通常バトルではブレイブを多用して短期決戦を狙い、イベントバトルのようにボスと戦うときはデフォルトで受けるダメージを抑えるなど、状況に合わせてブレイブとデフォルトを使い分けることが大切だ。

下画面

▲BPをためやすくするアビリティもあるので、それらも活用して戦おう。

ブレイブ・デフォルトを活用した戦い方の例

BPを消費するアビリティもある

アビリティにはBPを消費して使うものもあり、ヴァルキリーの「飛技」や導師の「精霊」などにBPを消費するものが多い。消費量はBP1～3まであり、多く消費するものほど強力だが、ターン開始時のBPがマイナスになると、次のターンに行動できないので気をつけよう。また、ブレイブ後にこれらのアビリティを使う場合は、現在のBPをよく見ること。BPが下限の−4を超える場合は、そのアビリティは使用されない。

BPが足りなくなる例(飛技の場合)

BP0のときにブレイブを2回使い、「飛技」のコマンドを選択する。すでにBPが−3のため、下限を超えてしまう消費BP2と3のアビリティを選択した場合は、実際には使用されない

ブレイブリーセカンド

ブレイブリーセカンドを使用することで、戦闘中により多く行動できるようになる。ここで仕組みを理解して、ここぞというときに使えるようになろう。

時を止めて好きな場面で行動できる

ブレイブリーセカンドとは、SP(右ページ参照)を消費して、自由なタイミングで味方キャラクターを行動させられるシステム。STARTボタンを押すと発動でき、コマンド選択画面はもちろん、敵や味方の行動中にも使用できる。発動後はデフォルト以外のコマンドを選択でき、戦いを有利に進めることが可能だ。なお、ブレイブリーセカンド中にBPを消費するコマンドを選択した場合は、BPの消費数値ぶんのSPを消費し、BPは消費しない。

▲攻撃の手数を増やすことにより、多くのダメージを与えることが可能。

▲ピンチのときにブレイブリーセカンドを使えば、体勢を立て直せる。

ブレイブリーセカンドの使用例

例1 [illegible]

コマンド選択画面で発動

コマンド選択の最中にブレイブリーセカンドを発動し、行動させたいキャラクターを選択する。

行動を開始

コマンドを選択し終えると行動を開始。この行動は敵に割り込まれることはなく、攻撃がヒットしやすい。

終了後は元の状態へ

ブレイブリーセカンドが終了したあとに敵が残っている場合は、直前のコマンド選択画面に戻る。

例2 [illegible]

敵の攻撃中にSTARTボタンを押す

敵や味方が行動しているときにSTARTボタンを押してもブレイブリーセカンドを発動できる。

直前の行動の終了後に発動

画面上で行なわれていた行動が終了した直後、時が止まって行動を選択できるようになる。

終了後は続きの行動が行われる

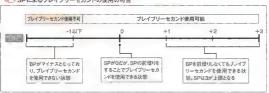
ブレイブリーセカンドが終了したあとに敵が残っている場合は、発動前の続きの行動が行なわれる。

SPのため方と前借りのしくみ

ブレイブリーセカンド時に消費するSPは、本作を起動中のニンテンドー3DSをスリープモードにすることで、8時間ごとに1ポイントたまり、最大で3までためられる。SPは前借りすることができ、SPが0であってもブレイブリーセカンドを発動可能だ。ただし、SPがマイナスの間はブレイブリーセカンドを使えなくなるため、使いすぎには注意したい。なお、ニンテンドーeショップなどで購入できる「SPドリンク」を使えば、SPを瞬時に3ためられる。

下画面

▲「SPドリンク」はメニュー画面から購入できるほか、戦闘中のコマンド選択画面でも購入することができる。

SPによるブレイブリーセカンドの使用の可否

ダメージの限界突破

通常、1回の攻撃で与えられるダメージの最大値は9999であり、計算上でこれを超えるダメージになってもすべて9999になる。しかし、ブレイブリーセカンド中の攻撃は、与えられるダメージの上限が999999になるのだ。P142で紹介しているアビリティ活用術を参考にして、最大ダメージに挑戦してみよう。

◀アビリティや状態変化を組み合わせれば、10万以上のダメージを達成できる。

ブレイブリーセカンド専用のセリフに注目!

ブレイブリーセカンドを使用したときは、行動を開始する前にそれぞれのキャラクターが、ブレイブリーセカンド時専用のセリフをしゃべる。1人につき30種類用意されており、4人合わせて計120種類もの膨大なバリエーションがある。すべてを聴くには最低でもSPを120消費するが、ぜひ、そのすべてを聴いてみてほしい。

◀真面目なセリフだけでなく、コミカルなセリフも多数用意されている。

状態変化

状態変化によって戦況は大きく動く。味方が不利な状態になったとき、放っておくと危険なので、すばやく回復することを心がけよう。

有利に働くものと不利に働くものがある

特定のアビリティや魔法によって敵や味方の状態が変わることがあり、これを状態変化という。状態変化には有利になるものと不利になるものがあり、不利になるものを「状態異常」と呼ぶ。下と右ページの表に状態変化の効果や主な回復方法をまとめているので確認しておこう。

なお、状態異常は戦闘が終わると効果がなくなるものが多いが、戦闘不能や毒など戦闘後に残るものも存在する。アイテムや魔法を使ったり、宿屋に泊まったりして回復するといい。

状態変化になると、下画面に効果が表示される。一部の状態変化は上画面のキャラクターの見た目でもわかる。

有利になる状態変化

種類	効果	その状態にする主な方法
リジェネ	ターンの最後に最大HPの3%ぶん、HPが回復する(毒状態とは相互に上書きされ、あとにかけた効果が残る)	時空魔法「リジェネ」など
リレイズ	戦闘不能時に自動的に白魔法「レイズ」の効果を得る	時空魔法「リレイズ」など
ステータスアップ	ステータスが上昇する。攻撃力アップ(物理攻撃力)、防御力アップ(物理防御力)、魔法攻撃力アップ、魔法防御力アップ、命中率アップ、回避率アップ、クリティカル率アップ(P.050)、行動速度アップ、攻撃回数アップ、魔法回復アップの10種類がある ※1	歌唱「パワーオブラブ」(物理攻撃力)、白魔法「プロテス」(物理防御力)など
属性ダメージ軽減	特定の属性(P.050)によるダメージを半分にする(属性無効、属性吸収、属性弱点化を上書きする)	アクセサリ「雷の護符」(雷属性)など
属性無効	特定の属性によるダメージを受けなくする(属性ダメージ軽減、属性吸収、属性弱点化を上書きする)	精霊「精霊の加護」など
属性吸収	特定の属性によるダメージを吸収し、HPを回復する(属性ダメージ軽減、属性無効、属性弱点化を上書きする)	精霊「精霊同化」など
属性強化	特定の属性で攻撃する際、そのダメージが上がる。どのくらいダメージが上がるかは、装備品やアビリティごとに異なる	武器「炎のロッド」(火属性)、精霊「精霊の助力」など

有利にも不利にもなる状態変化

種類	効果	その状態にする主な方法	主な回復方法
リフレク	魔法を反射する。攻撃するもの、回復するものなど、魔法の効果に関係なく反射する ※2	アイテム「光のカーテン」、白魔法「リフレク」	白魔法「テスペル」
バーサク	物理攻撃力が50%上がり、コマンドを入力できず自動的に通常攻撃のみを繰り返す	アイテム「バッカスの酒」、海賊技「バーサク」	アイテム「万能薬」、白魔法「エスナ」

※1 効果の重複についてはP.049を参照

※2 時空魔法「コメット」など、一部には反射されない魔法がある。詳細はP.120以降のデータを参照。

不利になる状態変化（赤字は戦闘後に残る状態変化）

種類	効果	主な回復方法
戦闘不能	HPが0の状態で、いっさい行動できない（ほかの状態変化は解除される）。パーティ全員が戦闘不能になるとゲームオーバーとなる。ターン終了時にBPが回復しない	アイテム「フェニックスの尾」、白魔法「レイズ」「アレイズ」
瀕死	HPが20%未満の状態。ナイトのサポートアビリティ「かばう」など、一部のアビリティの発動条件に関係する	HPを回復する
毒	ターンの最後に最大HPの10%ぶんのダメージを受ける（ストップ状態のときはダメージを受けない。また、リジェネとは相互に上書きされ、あとにかけた効果が残る）。マップ移動中の場合は、一定距離を歩くごとに最大HPの5%ぶんのダメージを受ける	アイテム「どくけし」「万能薬」、白魔法「ポイゾナ」「エスナ」
暗闇	物理攻撃の命中率が75%下がり、敵の物理攻撃（P.048）を回避できなくなる	アイテム「目薬」「万能薬」、白魔法「ブラナ」「エスナ」
沈黙	魔法すべて（白魔法、黒魔法、魔法剣、時空魔法、召喚魔法、召喚合体）とジョブコマンド「歌唱」「儀式」「精霊」に含まれるアビリティ、ゲノムアビリティの「カーズ」を使用できなくなる	アイテム「やまびこ草」「万能薬」、白魔法「エスナ」
睡眠 ※3	行動をとれなくなり、敵の物理攻撃を回避できなくなる。ターン終了時にBPが回復しない	アイテム「目覚まし」「万能薬」、白魔法「エスナ」、物理攻撃を受ける
麻痺 ※3	行動をとれなくなり、敵の物理攻撃を回避できなくなる。ターン終了時にBPが回復しない	アイテム「万能薬」、白魔法「エスナ」
恐怖	ブレイブとデフォルトを使用できなくなり、BPが1以上あった場合、BP0になる	アイテム「安息香」「万能薬」、白魔法「エスナ」
混乱 ※4	コマンドを入力できず、自動的に敵味方関係なく行動をとる。ただし、たたかうやアビリティで自分を対象にすることはない	アイテム「万能薬」、白魔法「エスナ」、物理攻撃を受ける
魅了 ※4	コマンドを入力できず、自動的に味方を攻撃したり、敵を回復したりするようになる	アイテム「万能薬」、白魔法「エスナ」、物理攻撃を受ける
死の宣告	キャラクターの頭上にカウントが表示され、カウントが0になると戦闘不能になる。カウントはターン終了時に1ずつ減る ※5	必殺技パーツ「死の宣告回復」
ステータスダウン	ステータスが低下する。攻撃力ダウン（物理攻撃力）、防御力ダウン（物理防御力）、魔法攻撃力ダウン、魔法防御力ダウン、命中率ダウン、回避率ダウン、行動速度ダウンの7種類がある	白魔法「デスペル」
属性弱点化	特定の属性が弱点（P.050）となり、その属性で受けるダメージが1.5倍になる（属性ダメージ軽減、属性無効、属性吸収を上書きする）	白魔法「デスペル」
ストップ ※3	行動をとれなくなり、敵の物理攻撃を回避できなくなる。ターン終了時にBPが回復しない	白魔法「デスペル」
即死	HPに関係なく戦闘不能になる	※6

※3：麻痺＞ストップ＞睡眠の優先順で上書きされる。 ※4：魅了＞混乱の優先順で上書きされる。
※5：カウント数は「5−（0.03×攻撃側の知性）」の計算式で決まる。（ ）内は計算後に小数点以下を切り捨てる。また、カウント数の下限は2である。
※6：戦闘不能状態の回復方法は「戦闘不能」と同様。

一部の状態変化は自然回復する

不利になる状態変化のうち、下表の6つはターンの経過によって自動的に回復する。ターンが経過するごとに回復する確率が上がっていき、一定ターンが経過すると必ず回復するのだ。アイテムや魔法による回復手段をもっていないときは、ターンが経過するのを待ってみよう。

◀回復手段があるなら、ターンの経過を待たずに早めに回復した方が安全に戦える。

ターンの経過で回復する不利な状態変化

種類	ターンの経過で回復する確率 ※					
	1ターン	2ターン	3ターン	4ターン	5ターン	6ターン
睡眠	回復しない	25%	50%	75%	100%	−
麻痺	20%	25%	50%	75%	100%	−
恐怖	回復しない	25%	50%	75%	100%	−
混乱	回復しない	20%	30%	40%	60%	100%
魅了	回復しない	20%	30%	40%	60%	100%
ストップ	20%	25%	50%	75%	100%	−

※：状態変化になったキャラクターの「精神÷10」が確率に加算される。たとえば精神が20あれば、麻痺の1ターン目の回復確率は22%となる。

一歩進んだ戦闘知識

より効率よくダメージを与えるためのコツや、各種計算式を掲載していく。
これらの知識を身につけて、戦闘を極めてほしい。

攻撃の種類は物理と魔法に分けられる

敵にダメージを与える手段はいろいろあるが、どれも物理攻撃と魔法攻撃に大別される。それぞれ与えるダメージに影響する要素が違うので、魔法攻撃なら装備品で知性や魔法攻撃力を高めるなど、下表を参考にそのキャラクターの戦い方に合った装備品を選ぼう。なお、詳しいダメージの算出方法はP.052をみてほしい。

◀物理攻撃はアビリティや必殺技を使用することで、大ダメージを叩き出せる。

攻撃の種類による違い

種類	ダメージに影響する主な要素	主な攻撃の種類
物理攻撃	力、体力、物理攻撃力、物理防御力、攻撃回数	通常攻撃、必殺技、ほとんどのアビリティ
魔法攻撃	知性、精神、魔法攻撃力、魔法防御力、魔法の威力	魔法全般、「儀式」などの一部のアビリティ

武器の持ち方で物理攻撃力が変わる

物理・魔法攻撃力と物理・魔法防御力は、知性や体力などに装備品の性能を足したものが値となる(P.026)。しかし、物理攻撃力のみ武器の持ち方によって算出方法が変化するのだ。また、下表にあるとおり、サポートアビリティの「格闘の心得」や「二刀流」をセットした方が物理攻撃力が上がりやすいので活用していこう。

下画面

▲「格闘の心得」はモンク、「二刀流」は忍者のジョブ特性でもある。

武器の持ち方と物理攻撃力の算出方法

武器の持ち方	サポートアビリティ	物理攻撃力の算出方法 ※1
右手のみ	―	力+武器の性能
	両手持ち ※2	力+(武器の性能×2)
両手(弓・ナックル)	―	力+武器の性能
右手と左手	―	右手:力+(右手の武器の性能×0.5)/左手:力+(左手の武器の性能×0.5)
	二刀流	右手:力+右手の武器の性能/左手:力+左手の武器の性能
すで	―	力
	格闘の心得	力+(キャラクターのレベル×2)

※1：武器の性能はジョブごとの装備品の適性で変化する(P.029)　※2：剣・斧・槍・杖・刀のみ「両手持ち」の効果が発揮される。

ステータスの増減効果は重複させられる

アビリティや魔法には戦闘中にステータスを増減させるものがある。時空魔法「クイック」なら攻撃回数が上がり、何度も使うと効果が重複するのだ。アビリティや魔法の種類にかかわらず効果は重複し、右表の下限と上限まで増減する。特にボスと戦うときは、味方のステータスを高めたり、敵のステータスを下げて戦おう。なお、物理攻撃力・防御力は上限が＋50%だが、必殺技のステータス上昇効果は別の扱いとなり、「パワーオブラブ」＋「ソニックウェーブ」であれば、物理攻撃力は＋100%まで上がる。

ステータス増減効果の下限と上限 ※1

種類	下限	上限
物理攻撃力	−25%	+50%
物理防御力	−25%	+50%
魔法攻撃力	−25%	+50%
魔法防御力	−25%	+50%
命中率 ※2	−25%	+50%
回避率 ※2	−	+50%
クリティカル率 ※2	−	+900%
行動速度	−25%	+50%
攻撃回数	−	+100%
回復魔法回復量	−	+100%

ステータス増減の例（物理攻撃力150の場合）

行動	説明
体術「練気」を使う	「練気」は2ターンの間、物理攻撃力を+25%させる効果をもつ。そのため、「150×(100+25)%」で物理攻撃力が187(小数点以下切り捨て)になる
体術「練気」を使う	「練気」をもう一度使うと「150×(100+25+25)%」で物理攻撃力が225(小数点以下切り捨て)になる。効果の持続はこの時点から2ターンに更新される
敵の攻撃「牙折り」を受ける	物理攻撃力を25%ダウンされる「牙折り」を受けた。そのため、物理攻撃力は「150×(100+50−25)%」で187(小数点以下切り捨て)になる
召喚合体「プロメテウスの火」を使う	「練気」「牙折り」「プロメテウスの火」の効果が重複し、「150×(100+50−25+75)%」で+200%だが、上限が+50%のため、物理攻撃力は225(小数点以下切り捨て)になる。効果の持続はこの時点から10ターンに更新される

※1：必殺技の強化タイムによるステータス増減とは効果が重複する（P.037）。
※2：命中率、回避率、クリティカル率の上昇は確率そのものを加算するわけではない。たとえばクリティカル率15%のときに、クリティカル率+30%の効果を受けると、「15×1.3」でクリティカル率19.5%となる。

攻撃回数は物理のダメージに大きく影響

攻撃回数とは右の式で計算される「武器を振る回数」のこと。通常攻撃をすると一振りごとに命中するかどうかの判定がされて、命中した数が「○Hit」と表示される。物理攻撃のダメージに大きく影響し、1Hitと比べて、2Hitはダメージが2倍、3Hitは3倍となる。また、物理攻撃のアビリティや必殺技はHit数が表示されないが、こちらも攻撃回数でダメージが変わる。攻撃回数を増やしたいときは、装備品で素早さを高めるといい。なお、計算式内の「攻撃回数補正」はジョブごとに決まっている補正値で、「数値が小さい」ほど優秀だ。

攻撃回数の算出方法

攻撃回数（上限16 ※）＝1＋ 素早さ ÷10＋ 現在のジョブレベル ÷ 攻撃回数補正

※ サポートアビリティ「万手沙羅」をセットすると上限が32になる。また、小数点以下は切り捨てられる。

攻撃回数補正

攻撃回数補正	ジョブ
2	シーフ、狩人、忍者
3	モンク、ナイト、魔法剣士、ヴァルキリー、赤魔道士、ソードマスター、聖騎士、暗黒騎士、ヴァンパイア、魔界幻士
4	すっぴん、白魔道士、商人、薬師、スーパースター、海賊
5	黒魔道士、時魔道士、召喚士、魔人、導師

攻撃回数によるダメージの違いの例（ナイトの場合）

「クイック」を使っていない場合

通常攻撃　4Hit 436

踏み込む　649

「クイック」で攻撃回数を+50%にした場合

通常攻撃　6Hit 706

踏み込む　741

クリティカルが発生するとダメージが2倍に

物理攻撃ではクリティカルが発生し、ダメージが2倍になるときがある。クリティカルが発生する確率をクリティカル率といい、ジョブレベル1～9は8%、10以上は9%となっている。確率はアクセサリ「ブラックベルト」や商売の「エンジェルマネー」などで上げられ、クリティカル率が100%になれば必ず発生する。

◀クリティカルが発生したときは画面上に「Critical!」と表示される。

対象の数によって効果が増減する

魔法を全体化して使うとダメージや回復量が減る。これを「全体化補正」といい、右表のように対象の数で補正が変わる。これは対象が単体の「ホーリー」などをアビリティの「なんでも全体化」で、全体化した場合も適用される。例外として、対象を全体しか選べない魔法と時空魔法「グラビデ」には補正が掛からない。

また、杖や槍を装備している場合は「複数体補正」がかかり、物理攻撃で2体以上の敵を攻撃をしたときに与えるダメージが増える。

全体化時の対象の数による補正

対象の数	全体化補正の倍率
2体	0.6倍
3～4体	0.5倍
5体以上	0.4倍

複数体補正をもつ武器

武器	複数体補正の倍率
槍すべて	1.25倍
杖（「不如意棒」以外）	1.25倍
杖の「不如意棒」	2倍

弱点の属性で攻撃するとダメージアップ

攻撃手段によっては属性をもっていて、与えるダメージに影響する。属性には火や水など7種類があり、たとえば黒魔法の「ファイア」なら火属性で、火属性を弱点とする敵にはダメージが増えて、火属性を軽減する敵にはダメージが減るといった具合だ。敵ごとに弱点となる属性や無効にする属性などが異なるので、P.410からの敵データを参考に弱点を突いていこう。

なお、味方は装備品やアビリティで属性耐性を得れば、ダメージを軽減することが可能だ。

▲敵が弱点とする属性で攻撃したときは、ダメージを与えると同時に「Weak!」と表示される。

属性の種類

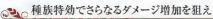
火	水	雷	風
土	光	闇	

属性耐性によるダメージの変化

属性耐性	ダメージの変化
弱点	ダメージが通常の1.5倍になる
軽減	ダメージが通常の0.5倍になる
無効	ダメージを与えられない
吸収	通常のダメージぶん、HPを回復する

属性をもった攻撃をする主な方法

- 黒魔法「ファイア」や暗黒剣技「暗黒」など、属性をもつ攻撃をする
- 「ゼウスの怒り」などの攻撃アイテムで攻撃する
- 剣「アイスブランド」や斧「フレアハチェット」など、属性のついた武器で物理攻撃をする
- 「魔法剣」で武器に属性を付加して物理攻撃をする
- 必殺技にパーツをつける。なお、一部の必殺技は最初から属性をもっている

種族特効でさらなるダメージ増加を狙え

武器やアビリティ、必殺技のなかには「種族特効」をもつものがある。敵は10種類の種族に分類され、その種族への特効をもつ攻撃をすると、ダメージが1.5倍に増加する。どの敵がどの種族かは本書の敵データ(P.410)に掲載しているので、参考にしながら効率よくダメージを与えていこう。なお、ゾンビシャークのように、水棲と屍霊の2つの種族に属しているような敵もいる。このような敵は、どちらの種族の特効でもダメージを増やせる。

種族の種類と対応するアイコン

種族	例	種族	例
人型	ゴブリン、オークなど	植物	アルラウネ、トレントなど
獣	ウルフ、パンサーなど	屍霊	ゾンビ、レイスなど
飛行	グレートバット、ルクなど	悪魔	インプ、サキュバスなど
水棲	レモラ、カプカプなど	竜	ドゴン、ドラゴンなど
蟲	サンドワーム、スコルピアなど	無機	スライム、ガーゴイルなど

必殺技はパーツをセットすることで、種族特効の効果を付加できる。

人型への特効は、短剣の「リッパーナイフ」にのみ付加されている。

狙われ易さによって敵の攻撃対象が決まる

敵が味方のうち誰を攻撃するかは「狙われ易さ」によって決まる。これはゲーム画面では確認できない値で、行動をとるごとに増えていく。P.072以降にアビリティや魔法ごとの狙われ易さを掲載しているので、参考にして狙われ易さを意識して戦おう。

なお、敵の状態異常にする攻撃にかぎっては、狙われ易さの高い味方ではなく、その状態異常になっていない味方を優先して攻撃するので、コマンドを入力する際は注意したい。

狙われ易さのまとめ

- 敵は狙われ易さの高い味方を攻撃してきやすい
- 戦闘開始時の狙われ易さは10
- 狙われ易さは「たたかう」で5増えて、魔法・アビリティはひとつひとつ増減値が異なる ※
- 敵の攻撃を受けた味方は、狙われ易さがわずかに減る
- 狙われ易さの下限は1、上限は100

※ 「ブレイブ」「デフォルト」「フレンド召喚」「にげる」では増減しない。アイテムを使用した場合は、アイテムごとに異なり1〜5ほど増える。

屍霊の敵は回復行動で攻撃できる

種族が屍霊の敵は回復行動でダメージを与えたり即死させることができる。特に「フェニックスの尾」による即死は、ジョブに関係なく狙えるうえ、価格も100pgとそれほど高くないのでお得だ。ただし、黒魔法「ドレイン」のような吸収する攻撃は自分もダメージを受けてしまう。黒魔法や魔法剣を使って戦うときは、敵の種族が屍霊かどうかをよく確認しよう。

屍霊の敵に回復行動をとった際の効果

味方の行動	効果
「ケアル」や「エーテル」などのHPやMPの回復	HPやMPにダメージを与える
「レイズ」や「フェニックスの尾」などの戦闘不能の回復	70%の確率で即死させる
「ドレイン」や「アスピル」などの吸収する攻撃	敵味方の双方が、HPやMPにダメージを受ける

各種計算式を知ればより有利に戦える

クリティカルや属性によるダメージの増減、状態異常による影響などの計算式を掲載する。より詳細なダメージの算出方法や命中率を知ることで、さらに効率よく敵と戦えるはずだ。本書に掲載している敵データ(P.410)でステータスや属性の弱点などを確認し、より多くのダメージを与えていこう。なお、右ページの命中率の計算式は物理攻撃のもの。時空魔法「グラビデ」のように魔法自体に命中率のあるものを除き、魔法攻撃は必ず命中する。

▲攻撃回数を増やしたり、種族特効や属性の弱点を突くなどして、上限の9999ダメージを狙おう。

さまざまな計算式

ダメージ計算式

物理攻撃なら攻撃回数、魔法攻撃なら魔法の威力がダメージに影響するなどの違いがある。しかし、攻撃側の攻撃力と防御側の防御力が影響し、各種補正でダメージが増減するといった基本的な部分は同じだ。各種補正は重複し、たとえばクリティカル補正と属性補正で、ダメージが2×1.5で3倍となる。補正のなかでも属性の弱点は魔法、種族特効は装備品で発生させやすいので、積極的に狙っていこう。

物理攻撃のダメージ=
(攻撃側の物理攻撃力 + A必殺技の威力 − 防御側の物理防御力)×B攻撃回数×C威力倍率×Dクリティカル補正×E属性補正×F種族特効補正×G複数体補正×Iデフォルト補正×Jランダム補正

魔法攻撃のダメージ=
(K魔法の威力 + 攻撃側の魔法攻撃力 − 防御側の魔法防御力)×C威力倍率×Dクリティカル補正×E属性補正×Lジョブレベル補正×H全体化補正×Iデフォルト補正×Jランダム補正

A必殺技の威力
必殺技ごとに設定された基本威力(P.036)があれば代入する。なければ0を代入する

B攻撃回数
ジョブレベルや素早さなどによって決まる(P.049)。通常攻撃の場合はHit数を、アビリティと必殺技は攻撃回数の値をそのまま代入する。ただし、神速連撃を除くアビリティ&必殺技で上昇したぶんの攻撃回数はカウントしない

C威力倍率
アビリティや必殺技ごとに設定されたダメージの倍率。通常攻撃の場合は1を代入する

Dクリティカル補正
通常は1を、クリティカル発生時は2を代入する

E属性補正
防御側の属性耐性によってダメージが増減。通常は1を、弱点は1.5、軽減は0.5、無効は0を代入(ダメージ0となる)。吸収は1を代入し、ダメージぶんHPが回復する

F種族特効補正
通常は1を代入し、種族特効を突いた場合は1.5を代入する

G複数体補正
通常は1を代入し、全体攻撃をしたとき、槍か杖を装備しているなら1.25を代入する。ただし、杖の「不如意棒」のみ2を代入する

H全体化補正
通常は1を代入し、全体化補正がかかる方法で攻撃した場合は、対象の数が2体なら0.6、3~4体なら0.5、5体以上なら0.4を代入する

Iデフォルト補正
通常時とデフォルト無視のアビリティは1を、防御側がデフォルト使用時は0.5を代入する

Jランダム補正
ランダムで0.8~1を代入する

K魔法の威力
魔法ごとに設定された基本威力(P.120)を代入する

Lジョブレベル補正
「1+ 現在のジョブレベル÷4 」を代入する

物理攻撃の命中判定計算式（「攻撃側の命中率　防御側の回避率」が攻撃が当たる確率となる）

物理攻撃の命中率は状態異常の影響が大きい。暗闇状態になると命中率が本来の25%になるので、すぐに回復しよう。逆に敵を睡眠などにすれば必ず命中するので、攻撃が当たりにくいときは敵を状態異常にするといい。なお、アビリティによる物理攻撃は「暗闇補正」の影響のみ受け、自分が暗闇状態でなければ必ず命中する。ただし、体術「罰撃」のようにアビリティ自体に命中率があるものは、はずれることがある。

攻撃側の命中率(%)＝ （ A基本命中率 ＋ 攻撃側の器用さ ÷ 5 ）× B暗闇補正

防御側の回避率(%)＝ （ C基本回避率 ＋ 防御側の素早さ ÷ 20 ）× D状態異常補正

A基本命中率
攻撃側が味方の場合は装備している武器ごとの命中率を代入し、すでの場合は90を代入

B暗闇補正
通常は1を代入し、攻撃側が暗闇状態の場合は0.25を代入する

C基本回避率
防御側が味方の場合は装備している防具の回避率の合計を代入

D状態異常補正
防御側が睡眠、麻痺、ストップ状態のいずれかになっていた場合、0を代入して攻撃側の命中率を＋100する（必ず命中する）

回復量計算式

主に白魔法の「ケアル」や「ケアルラ」などの回復量を算出する計算式。ジョブレベルを上げたり、精神を高めることで回復量が増える。杖には精神をアップさせるものが多いので、HPの回復量が足りないと感じたときは杖を装備してみるのもいい。また、一部の体防具やアクセサリでも精神を上げることが可能だ。

魔法の回復量＝ （ A魔法の威力 ＋ 現在のジョブレベル ）× 精神 ÷ 3 × B全体化補正 × Cランダム補正

A魔法の威力
魔法ごとに設定された威力の値を代入する

B全体化補正
通常は1を代入し、魔法を全体化したときは、対象が2体なら0.6、3～4体なら0.5、5体以上なら0.4を代入する

Cランダム補正
ランダムで0.9～1.1を代入する

状態異常成功率計算式

状態異常が成功するかどうかは、ゲーム画面では見られない「状態異常追加値」と「状態異常耐性」が大きく影響する。魔法・ゲノムアビリティデータ（P.120）や敵データ（P.410）を見て、成功率が低いときは装備品などで知性を上げよう。なお、敵によっては睡眠は無効など、特定の状態異常にならない相手がいる。

状態異常の成功率(%)＝ A状態異常追加値 ＋ 攻撃側の知性 － 防御側の精神 － B防御側の状態異常耐性値

A状態異常追加値
魔法や必殺技ごとに設定された値を代入する

B防御側の状態異常耐性値
敵ごとに設定された状態異常の耐性値を代入。味方は耐性値がないが、アビリティやアクセサリで無効化できる

行動速度計算式

戦闘中の行動順は行動速度で決まり、行動速度の高いものから順に行動する。行動速度は素早さで決まるが、ランダム補正が1.0～1.5と大きい。確実に先手をとりたいときは、行動速度をアップさせる魔法やアビリティを使おう。なお、行動速度をアップさせても素早さ自体は上がらず、攻撃回数などに影響はない。

行動速度＝ 素早さ × Aランダム補正

Aランダム補正
味方の場合はランダムで1.0～1.5を代入

ノルエンデ村の復興

大穴に飲み込まれたティズの故郷、ノルエンデ村を復興するため、施設を建設していけば、冒険に役立つさまざまなものが手に入る。

村を復興して必殺技などをゲット

ノルエンデ村は物語の序章（P.160）から復興できるようになり、復興が進むと下記のような恩恵を得られる。必殺技は村の復興でしか増えないので、積極的に復興を行なおう。復興をするには、建設したい施設を選び、時間の経過を待つだけでいい。ゲーム本編をプレイしたり、ニンテンドー3DS本体をスリープモードにしても、その間に建設をしてくれる。

ノルエンデ村を復興すると得られる恩恵

- 冒険家からアイテムを買えるようになる
  - 冒険家のショップのラインナップが増える
  - 新たな必殺技を使えるようになる
- 必殺技パーツを入手できる
  - 一定時間ごとに贈り物として、さまざまなアイテムがもらえる
  - 出現する強敵（P.065）を倒してアイテムを入手できる

下画面

◀マップメニューの上から4番目のアイコンをタッチすると、復興画面になる。

復興のやり方を覚えよう

村には11の施設があり、アイテム屋なら冒険家から買える道具が増えるなど、施設ごとに恩恵が違う。どの施設も下記の手順で建設が可能だ。また、施設にはそれぞれレベルがあり、建設すると最初はレベル1で、建設と同じ手順でレベル11まで上げられる。レベルが上がれば、販売されるアイテムなどがさらに増える。

下画面

◀施設の建設やレベルアップが終わると、下画面左にあるアイコンが光る。

施設を建設する流れ

建設する施設を選ぶ

復興画面はタッチペンのみで操作する。スライドして建設したい施設を探し、アイコンをタッチしよう。

作業人数を決める

何人でその施設を建設するかを決める。作業する人数が多いほど、施設の建設は早く完了する。

建設が終わるのを待つ

作業人数を決めたら、あとは待つだけ。建設の時間が経過すれば、その施設の建設完了だ。

すれちがい通信で村の人口を増やせる

本作はすれちがい通信に対応しており、すれちがい通信をするたびに、村の人口が増える。施設の建設やレベルアップは作業人数が多いほど早く完了でき、すれちがい通信をしたプレイヤーはゲスト(P.059)にも登録されるので、ぜひとも利用しよう。なお、すれちがい通信が行なわれたときは、右記のどちらかをタッチして、すれちがいデータの更新をしないと人口が増えない。忘れずにタッチすること。

すれちがいデータを更新するアイコン

マップメニュー

ノルエンデ村

人口が増えることによるメリット

- 作業人数が多いほど、施設の建設・レベルアップが早く完了する
- 建設・レベルアップの所要時間は、「施設ごとの本来の所要時間÷作業人数」で決まる(最短で1分)
- 複数の施設を同時に建設・レベルアップすることもできる
- 作業人数はあとから変更できる。0人にするといったん作業を中断することもできる ※

※：作業人数を減らして0人にした場合、あとで続きから建設・レベルアップできる。たとえば、所要時間60分→40分の時点で中断した場合、その施設の残り所要時間は40分となる。

作業人数による違いの例

施設の種類	アクセサリ屋
レベル	1
所要時間	2時間(120分)

復興を進めると贈り物が届く

建設した一部の施設からは贈り物をもらえる。贈り物が届いたときは、建設完了時と同じようにマップメニューが光り、このときにノルエンデ村の画面を開くとアイテムをもらえるのだ。どんなアイテムをもらえるかは復興状況によって変わり、左下表の施設を建設・レベルアップして、冒険家から買えるようになっているアイテムのなかからランダムに選ばれる。

贈り物をもらえる施設

施設の種類	贈り物をもらえる間隔
アイテム屋	1時間
攻撃アイテム屋	1時間30分
調合アイテム屋	2時間

下画面

◀一度贈り物をもらったあとでも、一定時間経過すれば何度でももらえる。

復興を進めると村が賑わう!

ノルエンデ村のマップは最初は荒れ果てており、建物が1つも建っていない。しかし、復興を進めることで建物が増えていき、人も往来するようになるのだ。復興を進めるときはノルエンデ村のマップにも注目して、村が徐々に賑わってくる様子もチェックしてみよう。

下画面

◀地面も整地されていき、少しずつ人が暮らしやすくて、活気のある村になっていく。

INDEX

エリアを開拓して選べる施設を増やそう

村には岩が道を塞いでいたり、橋が落ちている場所があり、最初はその奥にある施設を選べない。こうした場所は開拓を行なうことで、奥の施設を建設・レベルアップできるようになる。エリアの開拓は施設の建設と同じやり方でできるので、開拓も意識して復興を進めよう。

エリアの開拓ができる場所には、「!」マークのアイコンが表示されている。

プレイスタイルに合わせて自由に復興しよう

ノルエンデ村の各施設のデータを掲載していく。エリアの開拓が必要な場所も載せているので、復興の参考にしてほしい。施設ごとに得られるものが異なるので、必殺技を使いたいなら必殺技屋や各種必殺パーツ屋を、強い装備品がほしいなら武器屋や防具屋を重点的に建設・レベルアップするなど、プレイスタイルに合わせて復興していこう。なお、所要時間も施設ごとに異なるが、施設のレベルが高くなるほど所要時間が長くなるのは、どの施設も同じだ。

復興で発生するパーティチャットもある(P148)。全施設をLv11にして、すべてを見てみよう。

目的別復興の例

1 A防具屋を建設

アイテムとして使うと「ケアルラ」の効果を発揮する「祝福の盾」と、物理防御力がトップクラスに高い「平家」の名がつく装備品がとても優秀。ただし、平家の装備品が販売されるレベル8までは建設する時間がかかり、販売価格も高い。まずはレベル6の「祝福の盾」を目指すといい。

2 太古の大岩を開拓

武器屋を建設するため、太古の大岩を開拓していく。

3 C武器屋を建設

レベル8で販売される「魔斧サクシーン」は斧の適性が低いジョブでも物理攻撃力が50も上がる優れもの。「両手持ち」をすれば、敵に与えるダメージが大きく増える。防具屋のレベルアップと同時に武器屋のレベルも上げて、優秀な装備を購入可能にしていこう。

1 蔓のさがる森を開拓

まずは使える必殺技を増やすため、必殺技屋までの道を切り開こう。

2 必殺技屋を建設

すべての武器で必殺技を使うには必殺技屋をレベル3にする必要がある。基本的には、自分の使っている武器に対応した必殺技がすべて使用できるようになるまで、必殺技屋のレベルを上げるのが得策だ。

3 太古の大岩、千古不抜の大山塊を開拓

千古不抜の大山塊は所要時間が99時間もあるので、作業人数をできるだけ増やしたい。

4 谷の必殺パーツ屋を建設

必殺技パーツはどれも優秀だが、谷の必殺パーツ屋では「威力○%アップ」が手に入る。属性や種族特効と比べ、どの敵に対してもダメージが増えるため、汎用性が高い。

1 蔓のさがる森、下流地帯を開拓

調合の素材となるアイテムを冒険家から購入できるようになると、薬師の「調合」の使い勝手が格段によくなる。調合の素材は冒険家以外からは購入できないため、上記2つのエリアを開拓して、調合アイテム屋を建設できるようにしよう。

2 F調合アイテム屋を建設

エリアの開拓が終わったら、調合アイテム屋を建設し、ひたすらレベルを上げる。レベル10まで上げるには時間がかかるが、ステータスを大きくアップさせる調合品「ドラゴンパワー」や「ドラゴンシールド」を使うために必要な「竜の牙」を購入できるのは、とても便利。また、調合アイテム屋のレベルを上げることで、贈り物で各種素材を入手できるのも魅力といえる。

ノルエンデ村復興データ（防具屋、アイテム屋、武器屋、アクセサリ屋、攻撃アイテム屋、調合アイテム屋）

A 防具屋

Lv	所要時間（1人）	購入可能になるアイテム
1	30分	ブロンズアーマー（P.400）
2	1時間30分	ブリガンダイン（P.401）
3	3時間	レッドキャップ（P.399）
4	5時間30分	レインボードレス（P.401）
5	8時間30分	閃光魔帽（P.399）
6	12時間	祝福の盾（P.397）
7	17時間	血塗られた盾（P.398）
8	24時間	平家の小手（P.403）
9	36時間	平家の兜（P.398）
10	48時間	平家の鎧（P.401）
11	99時間	たまねぎ剣士の服（P.405）

B アイテム屋

道具データ▶P.407

Lv	所要時間（1人）	購入可能になるアイテム
1	15分	ポーション、テレポストーン
2	1時間	どくけし、目薬
3	2時間30分	やまびこ草、フェニックスの尾
4	3時間30分	目覚まし
5	5時間	ハイポーション
6	8時間	エーテル
7	11時間	安息香
8	15時間	万能薬
9	24時間	エクスポーション
10	36時間	エーテルターボ
11	99時間	正教騎士の服（P.405）

C

Lv	所要時間（1人）	購入可能になるアイテム
1	1時間30分	包丁（P.391）
2	2時間30分	不如意棒（P.391）
3	4時間30分	鬼の金棒（P.389）
4	5時間30分	バステトクロウ（P.396）
5	9時間30分	賢者の杖（P.390）
6	16時間	天使の弓（P.393）
7	28時間	リュイヴの矛（P.387）
8	38時間	魔斧サクシーン（P.386）
9	54時間	陸奥守（P.395）
10	60時間	ナイトエンペラー（P.385）
11	99時間	マジックナイフ（P.393）

D

アクセサリデータ▶P.403

Lv	所要時間（1人）	購入可能になるアイテム
1	2時間	進取のバッヂ
2	3時間	スマイリーバッヂ
3	5時間	疾風のかんざし
4	9時間	ノーマライザー
5	14時間	真紅のムレータ
6	24時間	リフレクトリング
7	32時間	アラームピアス
8	48時間	召魔の腕輪
9	68時間	金の卵
10	80時間	グロウエッグ
11	99時間	高貴な作曲家の服（P.405）

E

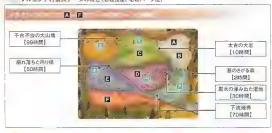
攻撃アイテムデータ▶P.407

Lv	所要時間（1人）	購入可能になるアイテム
1	1時間	ボムの欠片
2	2時間30分	南極の風
3	4時間30分	ゼウスの怒り
4	8時間	天狗の欠伸
5	12時間	大地のドラム
6	20時間	ボムの右腕
7	28時間	北極の風
8	45時間	神々の怒り
9	60時間	天狗のくしゃみ
10	72時間	大地のハンマー
11	99時間	イァアの祈祷衣（P.405）

F

調合アイテムデータ▶P.408

Lv	所要時間（1人）	購入可能になるアイテム
1	1時間	獣の肝
2	2時間30分	硬い鱗、フロギストン
3	4時間	虫の触角、六花晶
4	5時間30分	魔物の繊維、妖精の羽根
5	14時間	死霊の骨、稲妻の欠片
6	26時間	砂のバラ
7	35時間	ピカピカ虫
8	56時間	ダークマター
9	78時間	悪魔の尻尾
10	84時間	竜の牙
11	99時間	すっぴんのまま服（P.405）

ノルエンデ村復興データの続き(必殺技屋、必殺パーツ屋)

Lv	所要時間(1人)	使用可能になる必殺技
1	2時間	インフィニティ(短剣Lv1)、グローリィバイン(杖Lv1)
2	3時間	ピアシングボルト(ロッドLv1)、ホライズン(槍Lv1)、マキシマムドロー(弓Lv1)
3	3時間	グランストライク(斧Lv1)、夜半の月影(刀Lv1)、月光(ナックルLv1)
4	48時間	エアスプリッター(剣Lv2)、ブレイドストーム(短剣Lv2)
5	48時間	オーバーマスター(槍Lv2)、リデュースリプル(ロッドLv2)
6	48時間	ラピッドファイア(弓Lv2)、ルクス(杖Lv2)
7	72時間	メイルシュトロム(斧Lv2)、沖つ白波(刀Lv2)、羅漢掌(ナックルLv2)
8	99時間	ホーリーウェポン(ロッドLv3)、ディバインライト(杖Lv3)、クロスディバイド(短剣Lv3)
9	99時間	メギドフレイム(槍Lv3)、エンジェルラダー(弓Lv3)、轟天砲(ナックルLv3)
10	99時間	ソニックウェーブ(剣Lv3)、ギガトンスイング(斧Lv3)、花の散るらむ(刀Lv3)
11	99時間	ハヤブサナイフ(P.393)

イ 丘の必殺パーツ屋

Lv	所要時間(1人)	使用可能になる必殺技パーツ
1	2時間	火属性、火属性耐性強化、火属性耐性弱体
2	3時間	水属性、水属性耐性強化、水属性耐性弱体
3	5時間30分	雷属性、雷属性耐性強化、雷属性耐性弱体
4	9時間	風属性、風属性耐性強化、風属性耐性弱体
5	15時間	土属性、土属性耐性強化、土属性耐性弱体
6	26時間	行動速度強化、行動速度弱体
7	42時間	光属性、光属性耐性強化、光属性耐性弱体
8	60時間	回避率強化、命中率弱体
9	90時間	闇属性、闇属性耐性強化、闇属性耐性弱体
10	99時間	死の宣告回復、死の宣告耐性強化、即死耐性強化
11	99時間	ラブリュス(P.387)

ウ 河の必殺パーツ屋

Lv	所要時間(1人)	使用可能になる必殺技パーツ
1	1時間	獣特効、毒回復、毒耐性強化
2	2時間30分	植物特効、暗闇回復、暗闇耐性強化
3	4時間	水棲特効、沈黙回復、沈黙耐性強化
4	8時間	蟲特効、睡眠回復、睡眠耐性強化
5	15時間	飛行特効、麻痺回復、麻痺耐性強化
6	26時間	屍霊特効、恐怖回復、恐怖耐性強化
7	42時間	悪魔特効、バーサク回復、バーサク耐性強化
8	52時間	竜特効、ストップ回復、ストップ耐性強化
9	81時間	クリティカル強化、混乱回復、混乱耐性強化
10	99時間	戦闘不能回復、魅了回復、魅了耐性強化
11	99時間	シルバーグレイヴ(P.388)

Lv	所要時間(1人)	使用可能になる必殺技パーツ
1	3時間	威力10%アップ、継続ターン+1
2	5時間	魔法攻撃力強化、魔法攻撃力弱体
3	7時間30分	威力20%アップ、継続ターン+2
4	15時間	物理攻撃力強化、物理攻撃力弱体
5	24時間	威力30%アップ、継続ターン+3
6	32時間	魔法防御力強化、魔法防御力弱体
7	42時間	威力40%アップ、継続ターン+4
8	75時間	物理防御力強化、物理防御力弱体
9	99時間	威力50%アップ、BP増加LV1
10	99時間	継続ターン+5、BP増加LV2
11	99時間	ドネルシュラーク(P.388)

オ 岬の必殺パーツ屋

Lv	所要時間(1人)	使用可能になる必殺技パーツ
1	1時間30分	HP回復LV1、毒付加、毒耐性弱体
2	3時間	MP回復LV1、暗闇付加、暗闇耐性弱体
3	5時間30分	HP回復LV2、沈黙付加、沈黙耐性弱体
4	11時間	MP回復LV2、睡眠付加、睡眠耐性弱体
5	22時間	HP回復LV3、麻痺付加、麻痺耐性弱体
6	32時間	MP回復LV3、恐怖付加、恐怖耐性弱体
7	42時間	HP回復LV4、ストップ付加、ストップ耐性弱体
8	60時間	MP回復LV4、混乱付加、混乱耐性弱体
9	90時間	HP回復LV5、魅了付加、魅了耐性弱体
10	99時間	MP回復LV5、即死付加、即死耐性弱体
11	99時間	フォックステイル(P.387)

フレンド召喚とアビリンク

通信によって利用できるようになる各種要素を紹介していく。ほかのプレイヤーと協力することで、冒険をより快適にできるのだ。

通信をするとフレンドとして登録される

本作をプレイしているプレイヤーと通信をすると、そのプレイヤーが「フレンド」に登録される。フレンドになるとフレンド召喚(P.060)やアビリンク(P.061)が可能になるのだ。フレンドは通信のやり方によって「ともだち」と「ゲスト」に分けられ、各20人まで登録できる。

フレンドの種類による違い

フレンドの種類	フレンドとできること		
	フレンド召喚	親密度(P.060)	アビリンク
ともだち	○	○	○
ゲスト	○	×	×

通信のやり方は4種類ある

通信方法には下記の4種類があり、その種類で通信相手が「ともだち」と「ゲスト」のどちらになるかが決まる。各通信は右表の方法で行なえるが、すれちがい通信はニンテンドー3DS本体の電源を入れていれば自動的に行なわれる。また、スクエニメンバーズ(P.064)に登録していれば、冒険家に話しかけて「データ更新」や「ともだち登録」が可能となり、フレンド召喚とアビリンクが最新の状態に更新できるようになる。

各通信を行なえる場所

種類	通信を行なう方法
インターネット通信	セーブメニュー、または冒険家の「ともだち登録」と「データ更新」
ローカル通信	セーブメニュー、または冒険家の「ともだち登録」
ネトフレ招待	セーブメニュー、または冒険家の「データ更新」

通信の種類と登録されるフレンドの種類

インターネット通信 ともだち

インターネットを経由して、自分のデータをアップロードしたり、ほかのプレイヤーのデータをダウンロードする。ニンテンドー3DS本体でフレンド登録している人と「ともだち」の登録をしたり、データの更新をするときの通信方法だ。

ネトフレ招待 ゲスト

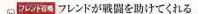
インターネットを経由して行なう、すれちがい通信のようなもの。ランダムで1～3人を「ゲスト」に登録し、ノルエンデ村の人口も増える。村の復興を進めるためにもネトフレ招待を活用していきたい。なお、ネトフレ招待は1日につき1回しか行なえない。

ローカル通信 ともだち

ニンテンドー3DSを直接持ち寄って通信する。インターネット通信とは異なり、ニンテンドー3DS本体でフレンド登録をしていない人とも「ともだち」の登録ができる。その際には、ニンテンドー3DS本体のフレンドとしても登録される。

すれちがい通信 ともだち ゲスト

近くにニンテンドー3DSを持っている人がいると、自動的に通信しノルエンデ村の人口が増える。通信相手は「ゲスト」に登録されるが、本体でフレンド登録している人とは「ともだち」となる。また、すでに「ともだち」や「ゲスト」の人はデータを更新する。

フレンド召喚 フレンドが戦闘を助けてくれる

戦闘中に「フレンド召喚」→「召喚」を選ぶと、「ともだち」や「ゲスト」として登録されているプレイヤーのキャラクターを召喚できる。これをフレンド召喚といい、召喚時に現れるキャラクターが誰なのか、どんな行動をとってくれるのかは、メニュー画面の「作戦」→「ともだち」にある「ともだちリスト」や「ゲストリスト」で確認できる。また、同じ「ともだち」を繰り返し召喚することで、その「ともだち」との親密度(ハートの数)が上がり、召喚時の行動が強くなる。

▲フレンド召喚の威力は効果の大きさを表し、高いほど強い。また、威力が青色のものは回復効果を表す。

親密度を上げるためのフレンド召喚回数（回数はパーティの合計。どのキャラクターで召喚してもいい）

合計召喚回数	0回	3回	10回	25回	50回
親密度（ハートの数）	♥	♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥♥

親密度による影響

影響する要素	親密度（ハートの数）					
	♥	♥♥	♥♥♥	♥♥♥♥	♥♥♥♥♥	※1
与えるダメージ／回復量	—	1.1倍	1.2倍	1.3倍	1.4倍	1.5倍
状態異常追加値補正 ※2	—	+10	+20	+30	+40	+50
主に味方や敵のステータスを増減させる効果のターン数		+1ターン	+1ターン	+2ターン	+2ターン	+3ターン

※1 召喚士のサポートアビリティ「フレンド召喚強化」をセットし、親密度♥♥♥♥♥のフレンドを召喚したとき。　※2 状態異常追加値(P.053)に加算される値。

通信を繰り返せば何度でもフレンド召喚できる

一度フレンド召喚をすると、そのフレンドは召喚できなくなる。もう一度召喚するには、右記のようにフレンド側が配信を再設定し、さらにインターネット通信などでデータ更新をしなくてはならない。データ更新だけしても、フレンド側が配信の設定を再度行なってないと、再召喚できない点を覚えておこう。こまめにデータ更新をしてフレンド召喚を繰り返し、「ともだち」との親密度を上げていくといい。

再度フレンド召喚をするための手順

フレンド側が戦闘中に「配信」を再設定する

↓

そのフレンドと「データ更新」または、「すれちがい通信」でデータを更新をする

↓

再度、フレンド召喚が可能になる

自分のキャラクターの配信設定をしよう

ほかのプレイヤーが自分をフレンド召喚したときにとる行動は、戦闘中に「フレンド召喚」→「配信」を選んで行動を決定し、戦闘後にデータを更新すれば設定できる。ただし、右に記載しているアビリティや魔法は設定できない。また、一度の戦闘で複数回配信すると、最後に行動したキャラクターが設定される仕組みだ。

配信できない魔法・アビリティの例

- 「魔法剣」や「召喚合体」、「練気」など、主に自分だけを強化するもの
- 「ジャンプ」や「ハイジャンプ」など、次のターンの行動に影響するもの
- 「海老で鯛を釣る」など反撃を行なうもの

アビリンク 使えるアビリティが増える

アビリンクとは、「ともだち」の育てたパーティのジョブレベルに応じて、使えるコマンドアビリティとサポートアビリティを増やすこと。メニュー画面の「アビリンク」から設定でき、自分のキャラクターそれぞれに「ともだち」を1人ずつ設定できる。同じ「ともだち」と複数のキャラクターを同時にアビリンクはできないので、パーティ全員がアビリンクするには人数ぶんの「ともだち」が必要だ。なお、アビリンクをしても、ジョブレベルやステータスは上がらない。

アビリンクによって増えたアビリティは、メニュー画面で赤い文字で表示される。

◀アビリンクで使用できるアビリティや魔法は、自分で習得した場合と遜色がない。

アビリンクで使えるようになるアビリティのルール

アビリンクによって使えるようになるアビリティは、そのフレンドのキャラクターのなかで、もっともジョブレベルが高いものが適用される。下記の例であれば、ともだちAとアビリンクした場合、モンクならアニエスの11が、白魔道士のアビリティならリングァベルの13が適用される。基本的には、自分がジョブレベルを上げていないジョブのジョブレベルが高いともだちとリンクして、セットできるアビリティの種類を増やすのがオススメだ。

▲アビリンクで「白魔法Lv3」などを習得しても、そのレベルの魔法書を購入していないと使用できない点に注意。

アビリンクをする例（緑色の文字は、フレンドとアビリンクしたときに適用されるジョブレベルを表す）

プレイヤー	モンクのジョブレベル				白魔道士のジョブレベル			
	ティズ	アニエス	リングァベル	イデア	ティズ	アニエス	リングァベル	イデア
自分	5	3	1	8	2	10	7	1
ともだちA	2	11	3	2	3	7	13	1
ともだちB	5	8	9	2	10	3	12	2
ともだちC	7	1	2	1	2	1	4	6

ティズの場合

ともだちA～Cのなかで、もっともモンクのジョブレベルが高い、ともだちAとアビリンクすることで、「気功波」や「点穴」などの強力なアビリティを使えるようになった。アビリンクによる恩恵で戦術の幅が広がり、より有利に戦える

アニエスの場合

白魔道士のジョブレベルはともだちAがもっとも高いが、ティズとアビリンク済み。そのため、次にジョブレベルが高いともだちBとアビリンクした。なお、ともだちCのように自分よりジョブレベルが低い相手だと恩恵は得られない

COMとも COMともを紹介してもらおう

登録している「ともだち」の数が少ない場合、冒険家から「COMとも」を紹介してもらえる。COMともとはゲーム中で紹介してもらえる「ともだち」と同じような存在で、フレンド召喚やアビリンクが可能だ。

下表の条件を満たしたうえで、冒険家に話しかけると紹介してもらえるが、紹介されるのは1つの章につき1人だけという点に注意。「ともだちリスト」からCOMともを削除すると、次の章に進むまでは紹介してもらえないので、削除しないように気をつけよう。

COMともの特徴

- 「ともだち」と同じく、フレンド召喚とアビリンクができて、親密度も上がっていく
- 「ともだち」が3人以下のとき、物語の進行に応じて、冒険家から紹介してもらえる
- COMタロウ、COMジロウ、COMサブロウ、COMシロウの4人がいる
- 1つの章につき、1人だけ紹介してもらえる
  物語が終章(P 358)へ進んだ場合、「ともだち」が3人以下だと、登録していないCOMとも全員を紹介してもらえる

COMともを紹介してもらう条件

物語の進行	ともだちの登録数	紹介されるCOMともと優先順
序章	―	なし
1章	0人	COMタロウ
2章	0~1人	COMタロウ>COMジロウ
3章	0~2人	COMタロウ>COMジロウ>COMサブロウ
4章以降	0~3人	COMタロウ>COMジロウ>COMサブロウ>COMシロウ

物語を進めると自動的に強くなる

COMとものデータは、冒険家に話しかけることで更新でき、データの更新は1時間おきに発生する。COMともも「ともだち」と同じくフレンド召喚は一度しかできないが、データ更新をすることで再度召喚可能になるのだ。その際、召喚されるキャラクターや行動の種類も変わる。また、章が進むにつれてCOMとものデータが強くなり、章が進んでからデータ更新をすると、召喚時の行動がより強いものになり、ジョブレベルも上がる。

▲複数のCOMともがいてもデータ更新は一度に1人だけ。冒険家にはこまめに話しかけよう。

COMともによってジョブレベルが違う

章が進むと自動的にCOMとものジョブレベルが上がるが、どのジョブのレベルが高くなるかは差がある。モンクのアビリティを使いたいならCOMタロウ、召喚士のアビリティならCOMサブロウとアビリンクするなど、下表を参考にアビリンクの相手を決めよう。なお、COMとものジョブレベルは、物語を進めると9まで上がるものもある。

COMともごとのジョブレベルの上がりやすさ

名前	ジョブレベルが上がりやすいジョブ
COMタロウ	モンク、白魔道士、ナイト、魔人、導師、暗黒騎士
COMジロウ	黒魔道士、シーフ、商人、ヴァルキリー、聖騎士、ヴァンパイア
COMサブロウ	商人、時魔道士、狩人、召喚士、魔人、ヴァンパイア
COMシロウ	赤魔道士、薬師、スーパースター、海賊、忍者、ソードマスター

称号 育てたジョブに応じて称号が変わる

メニュー画面の「作戦」→「ともだち」では、下画面に自分が配信しているフレンド召喚の情報を確認できる。ここでジョブレベルに応じたアイコンと称号も表示されるのだ。このアイコンと称号はフレンドの登録をしたほかのプレイヤーからも確認できるので、自分のお気に入りのジョブを育ててアピールをしてみよう。

◀パーティー全員の全ジョブを最大の14にして、クリスタルのアイコンを自慢しよう。

アイコンと称号の決まり方

- パーティでもっとも高いジョブレベルに応じてアイコンと称号が変わる
- ジョブレベルが同じ場合、これまで獲得したJpの高いジョブが称号に選ばれる
- パーティ全員が全ジョブレベル14になると、アイコンがクリスタルになり、称号が「全ジョブマスター」になる

ジョブレベルごとのアイコン

ジョブレベル	アイコン
1～5	ブロンズ
6～9	シルバー
10～13	ゴールド
14	プラチナ
パーティ全員の全ジョブが14	クリスタル

ジョブレベルごとの称号

ジョブ名	ジョブレベル			
	1～5	6～9	10～13	14
すっぴん	青銅すっぴん	白銀すっぴん	黄金すっぴん	すっぴん神
モンク	チキンモンク	練習生モンク	師範代モンク	マスターモンク
白魔道士	准白魔道士	正白魔道士	白魔道士長	御局白魔道士
黒魔道士	カラス黒魔道士	黒猫黒魔道士	黒豹黒魔道士	黒竜黒魔道士
ナイト	見習いナイト	中堅ナイト	熟練ナイト	騎当千ナイト
シーフ	下っ端シーフ	親分シーフ	義賊シーフ	怪盗紳士
商人	リクルート商人	ベンチャー商人	グローバル商人	プレジデント商人
魔法剣士	魔法剣士1年生	魔法剣士3年生	魔法剣士6年生	魔法剣士先生
時魔道士	小手先時魔道士	トリック時魔道士	エスパー時魔道士	カリスマ時魔道士
狩人	アマチュア狩人	プロ級狩人	ワールド級狩人	ナンバーワン狩人
召喚士	素人召喚士	ルーキー召喚士	ベテラン召喚士	スゴ腕召喚士
ヴァルキリー	良民ヴァルキリー	善人ヴァルキリー	高潔ヴァルキリー	聖人ヴァルキリー
赤魔道士	雑草の赤魔道士	小菊の赤魔道士	牡丹の赤魔道士	薔薇の赤魔道士
薬師	学生薬師	修士薬師	博士薬師	名誉薬師
スーパースター	前座スター	人気スター	オオトリスター	キングオブスター
海賊	草食海賊	雑食海賊	肉食海賊	海賊王
忍者	鈍足忍者	高速忍者	超速忍者	爆速忍者
ソードマスター	足軽剣聖	武将剣聖	猛将剣聖	真・剣聖
魔人	フレッシュ魔人	マジカル魔人	ミラクル魔人	プリンセス魔人
導師	おせっかい導師	献身導師	慈善導師	博愛導師
聖騎士	青二才聖騎士	熱血聖騎士	勇猛聖騎士	救世聖騎士
暗黒騎士	暗黒騎士くん	暗黒騎士さん	暗黒騎士殿	暗黒騎士卿
ヴァンパイア	ゾンビ吸血鬼	不完全吸血鬼	完全吸血鬼	究極生物
魔界幻士	小魔界幻士	大魔界幻士	超魔界幻士	極魔界幻士

INDEX

クエスト

クエストは、提示されている条件を満たすことで報酬をもらえる。多くのクエストをクリアして、冒険に役立つアイテムを入手しよう。

クエストは3種類ある

クエストは、フィールドマップのメインメニューの上から2番目にある掲示板のアイコンをタッチすることで確認できる。クエストには「チュートリアルクエスト」、「アチーブメント」、「ブレイブリークエスト」の3種類があり、いずれもクエストの出現条件や専用のルールがあるので、下の解説を確認しておこう。なお、クエストの項目内にある「お知らせ」では、ブラウザを起動してスクエニメンバーズサイトのお知らせページを閲覧することができる。

▲あらたなクエストが発生した際や、クリア済みのクエストがあるときは各項目の上に「NEW」が表示される。

クエストの種類

チュートリアルクエスト

「バトル操作のヘルプを見よう」や「ワールドマップでセーブしよう」など、ゲームの基本的な操作を行なうことでクリアできるクエスト。ストーリーが進むことで、クエストが増えていく。全チュートリアルクエストのリストをP.486に掲載したので、これを参考にコンプリートを目指してほしい。

◀クエストをクリアしていくことで、あらたなクエストが開示されていく。

アチーブメント

アチーブメントはインターネットを経由して行なうクエスト。クリアするには、スクエニメンバーズに登録する必要がある。そのうえで、アチーブメントで指定されたクリア条件を満たしているセーブデータを、スクエニメンバーズサイトにアップロードすると、報酬がもらえるという仕組みだ。メンバーズサイトへの登録は以下のサイトから行なえる。

ブレイブリークエスト

プレイヤー同士が協力して挑むクエスト。スクエニメンバーズに登録しているプレイヤーが、クエストを配信している期間中にデータをアップロードすることで参加できる。クリア条件を達成したあとに、再度スクエニメンバーズにデータをアップロードすることで報酬を受け取ることが可能だ。なお、報酬は参加さえしていればプレイヤー全員が受けとれる。

WEBサイトURL
http://special.member.jp.square-enix.com/bdfts/

強敵配信

ノルエンデ村に突如として出現する強敵。ここではその強敵が村に出現する条件や入手できるアイテムのルールなどを解説していこう。

強敵の配信方法は2つある

ノルエンデ村に出現する強敵は、非常に強く一筋縄では倒せない。ただし、倒した際は、HPや力などのステータスを上昇させられる貴重なアイテムを入手することが可能だ。右に強敵と戦う際のルールを掲載したので、しっかり覚えてから挑もう。なお、強敵との戦いのレポートをP 498で紹介しているので、こちらも参考にしてほしい。

強敵のルール

- ノルエンデ村に強敵が出現すると戦える
- 倒すとキャラクターのステータスを上昇させられるアイテムを入手できる（同じ強敵から何度もアイテムを入手できるが、入手確率が下がっていく）
- 「にげる」コマンドが必ず成功する
- 全滅するとゲームオーバーになる
- 倒した強敵はノルエンデ村から消滅する

下画面
◀強敵が出現したときは、村の人たちが逃げ惑う様子が見られる。

下画面
◀「保護」（下記参照）の設定をした強敵には、錠前のマークが表示される。

強敵配信の受け取り方

強敵が出現する方法は2つ。1つは本作の公式サイトに接続して受け取る方法。もう1つは、すれ違い通信ではかのプレイヤーから受け取る方法だ。また、7体の強敵が出現している状態で受け取ると、受信日が古い強敵から削除されていく。ただし、受け取った強敵を「保護」することで、倒すまで削除されないように設定可能だ。強敵の配信スケジュールは、公式サイト「http://www.jp.square-enix.com/bdfts/」で告知しているので確認してほしい。

アイテム入手確率の変化

強敵を倒した際に入手できるアイテムは、強敵の種類によって異なる。同じ種類の強敵から何度もアイテムを入手することができるが、入手できる確率はどんどん下がっていく。ただし、入手確率が下がっている種類の強敵が公式サイトから再配信され、それをダウンロードした場合（すれ違い通信は不可）に入手確率がリセットされる仕組みとなっている。

アイテム入手確率の変化のルール

INDEX
ゲームの基礎知識
世界の探索
アイテムの活用
キャラクターの能力と装備
ジョブの仕組み
アビリティの解説
魔法の使用
必殺技を使いこなす
戦闘の基礎知識
ブレイブ&デフォルト
ブレイブリーセカンド
状態変化
一歩進んだ戦闘知識
ノルエンデ村の復興
フレンド召喚とアビリンク
クエスト
強敵配信

COLUMN 1

人気者になりたい人へ

配信するキャラクターには、必殺技のセリフや装備品を設定できる。自分のキャラクターをみんなに呼び出して見てもらおう！

必殺技のセリフを自分流にアレンジ！

メニュー画面の「必殺技」で下画面をタッチすると、必殺技の名前と使用時のセリフを変えられる。カッコいいセリフをつけて、自分だけの必殺技を作ろう。なお、セリフは必殺技タイプ(P.036)と効果範囲によって4種類に分けられ、たとえば敵全体に攻撃する必殺技ならアタックメッセージ(全)が表示される。

メッセージの種類

種類	必殺技タイプ	範囲
アタックメッセージ(単)	攻撃	敵単体
アタックメッセージ(全)	攻撃、弱体	敵全体
サポートメッセージ(治)	回復	味方全体
サポートメッセージ(補)	強化	味方全体

装備品でも自分らしさをアピール！

フレンド召喚用の配信時は、必殺技のセリフだけでなく、装備品も設定したとおりに配信できる。キャラクターの見た目はほとんどジョブで決まるが、ここで紹介している衣装(詳細はP.405)を装備すれば、大きく見た目を変えられる。これらのユニークな衣装を装備したうえで、カッコいいセリフで(もちろん威力も高い)必殺技を繰り出し、みんなに注目してもらえるキャラクターを配信しよう！

公国軍士官見習服
(イデアのみ装備可能)

ブラボーバニー
(アニエスのみ装備可能)

次元管理官の服
(ティズのみ装備可能)

和国兵装疾風迅雷
(リングアベルのみ装備可能)

http://special.member.jp.square-enix.com/bdfts/

BRAVELY DEFAULT For the Sequel
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

SECTION 2
JOB

ジョブ

ジョブの役割

本作には全24種類のジョブが登場する。それぞれのジョブがどのような役割を担えるのかを確認して、パーティ編成に役立てよう。

各ジョブが得意とする行動を確認しよう

ゲームを始めたときのジョブはすっぴんだけだが、物語を進めていくと最終的に24種類のジョブにチェンジできるようになる。ジョブを育成したり、パーティを編成するときは、それぞれのジョブがどのような役割を得意とするのかを知っておくことが大切だ。ここでは24種類のジョブを攻撃役、回復役、サポート役に分けて、パーティでの役割を解説する。

なお、右ページの表にあるように、ジョブによってHPや力などのパラメータや、どの装備と相性がいいかを表す装備適性が異なるので、これもジョブ選びの際には意識するといい。

攻撃と回復ができる赤魔道士のように、複数の役割を担えるジョブもある。

役割に合わせて適切なジョブコマンドとサポートアビリティをセットしよう。

3つの役割と各役割に向くジョブ

物理攻撃を得意とする攻撃役

モンク	ナイト	シーフ
魔法剣士	狩人	ヴァルキリー
海賊	忍者	ソードマスター
聖騎士	暗黒騎士	ヴァンパイア

魔法攻撃を得意とする攻撃役

黒魔道士	時魔道士	召喚士
赤魔道士	魔人	魔界幻士

◆役割の解説

その名のとおり、敵に攻撃してダメージを与える役割を担う。攻撃役に向くジョブは、力が高く、攻撃回数が多い物理攻撃を得意とするジョブと、知性が高く魔法攻撃を得意とするジョブに分類される。ただし、忍者や魔界幻士のように、自身が習得するアビリティだけでは十分な攻撃力を発揮できないジョブもいるので注意。これらのジョブは、「魔法剣」や「召喚魔法」などの攻撃に適したジョブコマンドをセットすることで、本来の優れた能力を発揮できるようになる。

白魔道士　赤魔道士　薬師　導師

◆役割の解説

白魔法を使える白魔道士と赤魔道士は、「ケアル」などの回復魔法で味方を回復する役目を担える。一方の薬師と導師は、回復魔法の効果を2倍以上に高めるサポートアビリティを習得するのが特徴だ。薬師と導師はそのままでは回復魔法を使えないため、ジョブコマンドに「白魔法」か「白黒魔」をセットしておきたい。

すっぴん　商人　時魔道士　薬師
スーパースター　導師　ヴァンパイア

◆役割の解説

味方の能力を高める、敵から受けるダメージを減らす、ダンジョンの移動を楽にする、といった補助的な役割を担うジョブ。サポート役がいるかいないかで、戦闘の難易度が大きく変わってくるため、攻撃役と回復役と並んで非常に重要な存在といえる。

パラメータ特性（ジョブレベルが14（最大）のとき。赤字は全ジョブでもっとも高い数値を表す）※1

ジョブ名	パラメータ特性による補正値								攻撃回数の平均値 ※2
	HP	MP	力	体力	知性	精神	器用さ	素早さ	
すっぴん	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	1.13	8.5
モンク	1.43	0.83	1.43	1.33	0.73	0.93	1.13	1.33	10.4
白魔道士	1.13	1.43	0.83	0.73	1.33	1.43	0.93	1.13	8.5
黒魔道士	1.13	1.43	0.73	0.73	1.43	1.33	0.93	1.13	7.8
ナイト	1.33	0.93	1.33	1.53	0.83	1.25	0.93	0.93	9.0
シーフ	1.13	1.13	1.03	1.13	0.73	0.73	1.63	1.53	13.5
商人	1.13	1.13	1.13	0.93	1.23	1.13	1.13	1.13	8.5
魔法剣士	1.23	1.23	1.23	1.23	1.23	1.23	1.13	1.13	9.7
時魔道士	1.13	1.43	0.73	0.73	1.43	1.33	0.93	1.13	7.8
狩人	1.13	1.13	1.33	1.13	0.93	0.93	1.33	1.33	12.7
召喚士	1.13	1.53	0.73	0.83	1.43	1.33	1.03	0.93	7.1
ヴァルキリー	1.23	1.03	1.33	1.23	0.83	0.83	1.13	1.23	10
赤魔道士	1.23	1.33	1.13	1.03	1.33	1.33	1.13	1.23	10
薬師	1.13	1.13	1.13	1.03	1.23	1.33	1.13	1.13	8.5
スーパースター	1.13	1.13	0.93	0.93	1.23	1.13	1.13	1.33	9.2
海賊	1.33	0.93	1.63	1.33	0.73	0.73	0.73	1.13	8.5
忍者	1.13	1.13	1.23	0.93	1.03	1.03	1.43	1.53	13.5
ソードマスター	1.23	1.03	1.33	1.33	0.83	0.93	1.33	1.13	9.7
魔人	1.13	1.53	0.63	0.63	1.63	1.43	1.13	1.23	8.2
導師	1.13	1.53	0.73	0.73	1.43	1.63	1.13	1.23	8.2
聖騎士	1.33	0.93	1.33	1.43	0.73	1.33	1.13	0.83	8.6
暗黒騎士	1.23	1.03	1.43	1.13	0.93	0.73	1.13	1.23	10
ヴァンパイア	1.33	1.23	1.23	1.13	1.33	1.13	1.13	1.33	10.4
魔界幻士	1.13	1.63	1.13	1.13	1.63	1.33	1.13	1.13	9.7

※1：補正値はすっぴんのジョブレベルが1のときを1とする（攻撃回数は除く）。パラメータの具体的な計算方法はP.071を参照。
※2：パーティメンバー4人のキャラクターレベル1～99での平均攻撃回数を記載している。

装備適性（赤字は全ジョブでもっとも高い数値を表す）※3

ジョブ名	装備適性による補正値 ※4														
	剣	斧	槍	ロッド	杖	短剣	弓	刀	ナックル	盾	兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
すっぴん	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.8	1.6	1.8	1.8
モンク	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1.8	1	1.8	1.8
白魔道士	1	1	1	1.6	2	1.4	1	1	1	1	1	1.8	1	1.8	1.8
黒魔道士	1	1	1	2	1.4	1.4	1	1	1	1	1	1.8	1	1.8	1.8
ナイト	2	1.8	1.8	1	1	1.6	1.2	1.2	1	2	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8
シーフ	1.4	1	1	1	1	2	1.8	1.4	1.4	1	1	1.8	1	1.8	1.8
商人	1.2	1	2	1	2	2	1.4	1	1	1	1	1.8	1	1.8	1.8
魔法剣士	2	1	1.2	1	1	1.4	1	1.6	1	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8
時魔道士	1.2	1	1	1.2	2	1.2	1	1	1	1	1	1.8	1	1.8	1.8
狩人	1.2	1	1.2	1.2	1.2	2	2	1.2	1.2	1	1	1.8	1	1.8	1.8
召喚士	1.2	1	1	2	1.4	1.4	1	1	1	1	1	1.8	1	1.8	1.8
ヴァルキリー	1.4	1	2	1	1.4	1.2	1.2	1	1	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8
赤魔道士	1.8	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.4	1.6	1.2	1.4	1.4	1.8	1.4	1.8	1.8
薬師	1.2	1	1.2	1.2	2	2	1.6	1	1.6	1	1	1.8	1	1.8	1.8
スーパースター	1.8	1	1	2	2	2	1	1	1.4	1.2	1.2	1.8	1.2	1.8	1.8
海賊	1.8	2	1.4	1	1	1.2	1	1	1.2	1.8	1.2	1.8	1.2	1.8	1.8
忍者	1.4	1	1.2	1	1.2	2	1.2	1.6	1.2	1	1	1.8	1	1.8	1.8
ソードマスター	1.6	1.2	1.2	1	1.2	1.6	1	2	1.2	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8
魔人	1	1	1	2	1.4	1	1	1	1	1	1	1.8	1	1.8	1.8
導師	1	1	1	1.4	2	1	1	1	1	1	1	1.8	1	1.8	1.8
聖騎士	2	1.6	1.8	1	1	1	1	1.4	1	1.8	1.8	1.8	2	1.8	1.8
暗黒騎士	2	1.4	1.8	1	1	1.2	1	2	1	1.8	2	1.8	1.8	1.8	1.8
ヴァンパイア	1.8	1.6	1.6	2	2	2	1.2	1	1.4	1.8	1	1.8	1	1.8	1.8
魔界幻士	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	1.8	1	1	1.8	1	1.8	1.8

※3：装備品の性能への具体的な影響はP.071を参照。　※4：帽子と軽装、アクセサリの補正値は全ジョブ共通で1.8となっている。

INDEX

ジョブデータ

ここからはすっぴんを含む24種類のジョブの特徴や習得するアビリティ、戦闘指南を紹介。まずは掲載情報の見方を確認しておこう。

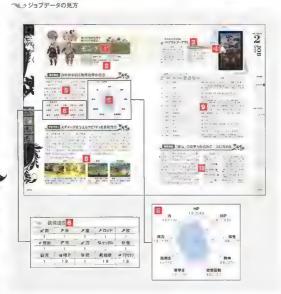
ジョブごとの特性やアビリティの効果を知る

ジョブデータでは、各ジョブの能力を決めるパラメータ特性や装備適性を、ゲーム中のアルファベット表記ではなく具体的な数値で掲載。アビリティに関しても、ゲーム中では示されていない詳細な威力や効果まで掲載している。これら詳細なデータと、各ジョブを活用するための戦闘指南を参考にし、ジョブの力を最大限に引き出して、手強い敵との戦闘に打ち勝とう。

ジョブデータの見方

装備適性 6

剣	斧	槍	ロッド	杖
1	1	1	1	2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1	1	1	[illegible]	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

1 ジョブ名

ジョブの名称。ゲーム内での並び順で掲載している。

2 基本データ

各ジョブに最初からセットされていて常に効果のあるジョブ特性と、固有コマンド(P.030)、さらにジョブチェンジするために必要なアスタリスクの、もっとも早いタイミングでの入手方法を掲載している。

3 アスタリスク所持者(すっぴん以外に掲載)

アスタリスクを入手するために倒さなければならない、アスタリスク所持者の名前と解説。

4 ARマーカー(すっぴん以外に掲載)

タイトル画面の「AR Movie」で読み込めるARマーカー。読み込むと画面上にアスタリスク所持者の3Dモデルが登場し、A・B・X・Yの各ボタンを押すとセリフをしゃべりながら、さまざまなアクションをとる。

5 基本能力

各ジョブのパラメータ特性と装備適性のデータから、向いている役割や装備するといい武器などを解説している。

6 装備適性

剣や斧、杖などの武器と、兜や帽子、鎧や軽装などの防具に、どれだけ適性があるかを表すデータ。各種装備品を身につけると、武器なら物理攻撃力、防具とアクセサリなら物理防御力に適性の補正値をかけたぶんだけ能力が上昇する。たとえば、兜の補正値が1.8のジョブで、物理防御力が20上がる兜を装備すると、「20×1.8＝36」となり、物理防御力は36上昇するのだ。なお、補正値が赤字になっているものは、全ジョブ中でそのジョブの補正値がもっとも高いことを示している。

7 パラメータ特性

HPやMP、力、知性などのパラメータ特性による補正値と、パーティメンバー4人のキャラクターレベル1～99における攻撃回数の平均値を合わせてグラフで表示。青い数値と領域(□)はジョブレベル1のとき、紫色の数値と領域(□)はジョブレベル14(最大)のときのグラフとなっている。攻撃回数以外のパラメータ特性の補正値は、すっぴんのジョブレベル1の値を1として、どれだけ能力が変化するかを表す。たとえば、力の補正値が1.3のジョブにチェンジした場合、力の数値はすっぴんのときに比べて1.3倍に上がる。なお、補正値が赤字になっているものは、全ジョブ中でそのジョブの補正値がもっとも高いことを示している。

8 アビリティ

そのジョブが習得するアビリティの傾向や、主なアビリティの使い方を解説。また、そのジョブで戦うときに使うといいオススメのアビリティも紹介している。

9 習得アビリティ

そのジョブのレベルを上げたときに習得するアビリティの一覧。アビリティ名が□になっているものは、そのジョブがジョブ特性としてもっているサポートアビリティを表す。また、各項目の意味は以下のとおり。

- ジョブLv　アビリティを習得するジョブレベル
- 種別　アビリティの種別。「コマンド」は戦闘中に使用するコマンドアビリティを表し、「サポート」はセットするだけで効果を発揮するサポートアビリティを表す
- 消費MP……アビリティを使用する際に消費するMPの量。MPがこの数値より少ないと使用できない
- 消費BP……アビリティを使用する際に消費するBPの量。BPが0のときも使用でき、消費したぶんBPがマイナスになる。ただし、「現在BP－消費BP」が－4を超える場合は、選択しても使用されない
- 狙われ易さ‥アビリティを使用したときに上昇する狙われ易さの値。この値が高いほど、敵から狙われやすくなる(P.051)。一部、狙われ易さを減らすものもある。(発動時)と書かれている場合は、アビリティによる攻撃や反撃が発動したときに上昇する
- コスト……サポートアビリティをセットするのに必要なコスト。現在の最大コストを超えない範囲で、複数のサポートアビリティをセットすることができる。最大コストは物語を進めると5まで増える
- 効果…………アビリティの詳細な効果。対象が全体のものは「全体」と記載しており、それ以外は「単体」が対象となる。ダメージは通常攻撃を基準として、その約何倍になるかを表記。「状態異常追加値(○○)：△△」と記載されているものは、( )で記載された状態異常に対して、数値ぶんの状態異常追加値(P.053)があることを示す。また、ステータスの増減効果の詳細についてはP.049に掲載している。なお、ステータスの増減効果や属性耐性を変化させる効果は、敵のアビリティなどによって上書きされることがある

10 戦闘指南

そのジョブで実際に戦闘するときの役割やそのジョブの活用方法を紹介。また、ほかのジョブコマンドやサポートアビリティのうち、どれをセットするのがオススメかも紹介している。なお、オススメアビリティセットのうち、サポートアビリティは紹介している4つを一度にセットするわけではなく、あくまで効果の高いものを4つ紹介している。サポートアビリティの横にある1などの数字はコストを表す。

ジョブレベルアップに必要なJpの総量とは

ジョブレベルを上げるために必要なJpの量は、右のようにジョブレベル9以降から急激に必要Jpが増えて、14に到達するまでには24000(すっぴんは28999)ものJpが必要だ。ジョブレベルを9以上に上げるなら、P.343の「Dのメモ」で紹介している方法でJpを大量に稼いでいこう。

ジョブレベルアップに必要なJp

ジョブレベル	必要Jp	ジョブレベル	必要Jp	ジョブレベル	必要Jp
1→2	30	6→7	400	11→12	4000
2→3	70	7→8	600	12→13	5000
3→4	150	8→9	800	13→14	5000※
4→5	200	9→10	3500	1→14(合計)	24000※
5→6	250	10→11	4000		

※：すっぴんのみジョブレベル13→14で9999必要となり、ジョブレベル1→14の合計必要Jpは28999となる。

個性的なアビリティで
旅をサポート

すっぴん

ジョブ特性	大器晩成	専有コマンド	すっぴん技
入手	最初から所持		

基本能力 あらゆる装備品を同等に使いこなす

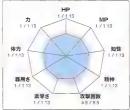
すっぴんは、すべての武器や防具をそれなりに使いこなせる器用なジョブだ。欠点といえるところはなく、どんな役割でも平均以上に活躍できる。攻撃や回復に特化したジョブと比べると物足りなさはあるものの、戦闘以外で役立つアビリティも習得するので、育てて損はない。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.6	1.6	1.6	1.6	1.6
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.6	1.8	1.6	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 探索に役立つアビリティを覚える

主に移動を楽にしたり、戦闘を有利に進めるためのアビリティを習得する。特に、最初から使用できる「しらべる」は、敵の弱点属性や種族、各種パラメータを知るための手段として重宝する。弱点属性で攻撃すれば通常の1.5倍のダメージを与えられるので活用しよう。

また、瘴気の森や地底火山洞のように、毒などの状態異常になったりダメージを受けたりする仕掛けがある場所では、「けんけんぱ」をセットしておけば安全に進める。「けんけんぱ」は習得ジョブレベルが4と低いので、物語序盤のうちに覚えておくのがオススメ。そのほかジョブ特性の「大器晩成」の効果により、マスターしたジョブの数が多いほど強くなるのも特徴だ。

上記以外のオススメアビリティ

ものまね

▲直前に自分や味方が使ったアビリティや魔法を、MPやBPなどをいっさい消費せず発動できる。与えるダメージや回復量は、自分のステータスによって決まる。

ふんばる

▲戦闘不能になるダメージを受けても高確率で生き残る。回復役にオススメ。

おいのり

▲確率で成否が決まるアビリティや魔法を使う際、成功確率を1.5倍にできる。

習得アビリティ（□はジョブ特性）

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	しらべる		—	1		敵1体の現在のHP、最大HP、弱点属性、種族を表示する。一度調べた敵の情報は、スライドパッド左で現在の能力値を確認できるようになる
2	コマンド	てあて	—	—	1	—	味方単体のHPを、最大HPの20%回復する
3	サポート	だうじんぐ	—	—	—	1	ダンジョン内の未取得の宝箱の数がマップ画面に表示される
4	サポート	けんけんぱ	—	—	—	1	仕掛けから受けるダメージや状態異常を回避する（味方全体に効果がある）
5	コマンド	あやまる	—	—	—	—	自分の狙われ易さを1（最小値）まで下げて、敵に狙われにくくする
6	コマンド	おいのり	8	—	1	—	10ターンの間、確率で成否が決まる自分のアビリティや魔法の成功確率を1.5倍にする（たとえば元々の成功確率が50%の場合、75%で成功）
7	サポート	MP10%アップ	—	—	—	1	最大MPが10%アップ
8	コマンド	がまん	—	—	1	—	4ターンの間、自分の物理防御力と魔法防御力を25%上げる。重ねがけ可能（最大50%アップ）
9	サポート	毒無効	—	—	—	1	戦闘中に毒状態にならなくなる。フィールド上にある罠には効果がない
10	サポート	JPアップ	—	—	—	1	獲得ジョブポイントが1.2倍になる（自分のみ）。アクセサリ「グロウエッグ」の効果と重複する
11	コマンド	とんずら	—	—	—	—	ボス戦や特殊なフィールド以外の戦闘から確実に逃げる
12	サポート	てきよせ	—	—	—	1	敵との遭遇率が2倍になる
13	サポート	ふんばる	—	—	—	3	戦闘不能になる攻撃を受けたとき、75%の確率で残りHP1で耐える。25%の確率で失敗し、戦闘不能になる。残りHPが1のときは発動しない
14	コマンド	ものまね	—	—	1	—	1つ前の自分や味方の行動（一部の特殊なアビリティや行動をのぞく）と同じ行動をとる。HP、MP、BP、お金、アイテムは消費しない。自分が最初に行動した場合は、「まねできなかった」と表示されて行動終了する
※	サポート	大器晩成	—	—	—	—	最大HP、最大MP、物理攻撃力、物理防御力、魔法攻撃力、魔法防御力が、1つのジョブをマスターするごとに1%アップする

※：ジョブレベルを上げても、サポートアビリティとして習得することはできない。

戦闘指南 パーティに不足している役割を担おう

すっぴんは移動中に役立つアビリティが多く基本的にはサポート役だが、セットするジョブコマンドしだいでほかの役割も担える。攻撃役にしたければモンクの「体術」など攻撃に特化したものをセットし、比較的攻撃力が高い弓やナックルを装備して戦いたい。回復役にしたければ白魔道士の「白魔法」をセットし、「ケアル」などを使おう。すっぴんは極端に苦手とする役割はないので、味方のジョブを考えて、足りない役割を埋めるジョブコマンドを選ぶといい。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	体術（モンク）	「臥竜」などのアビリティで敵を攻撃しよう。また、事前に「おいのり」を使えば「練気」は失敗しない
サポートアビリティ	けんけんぱ 1（すっぴん）	仕掛けのあるダンジョンでも安全に移動できるようにする
	JPアップ 1（すっぴん）	習得は大変だが、ジョブレベルを一早く上げたいときに役立つ
	ふんばる 3（すっぴん）	ピンチのとき、この効果で生き残ったら「とんずら」で逃げればいい
	だうじんぐ 1（すっぴん）	未開封の宝箱の数が分かり、アイテム探しをスムーズに進められる

「大器晩成」の効果で能力大幅アップ！

「大器晩成」による能力アップ効果は、「力＋武器の攻撃力」といった合計値に対して作用する。力だけでなく武器の攻撃力も最大で24%アップすることになり、「剣の心得」などのサポートアビリティで装備適性を上げれば、ほかのジョブよりも能力が高くなる。また、「倍々撃」などを使ったあと「ものまね」を使うことで、MPを節約しつつ高い能力を活かした攻撃を連発できるのだ。

◀剣の「デュランダル」装備時の能力。すっぴんの物理攻撃力の方が聖騎士より高い。

強力な物理攻撃を繰り出す格闘家

モンク

格闘の心得　体術

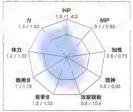
序章の南西の湖でベアリングを倒す (P.167)

基本能力　力の値が高く物理攻撃が得意

序盤で入手できるジョブのなかでは力が高く、HPは全ジョブ中で最高と、攻撃役としておおいに活躍できる。強力なアビリティを多数習得し、終盤でも最前線で戦えるジョブだ。得意武器はナックルだが、ジョブ特性の「格闘の心得」の効果で、すでで戦っても十分に強い。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1	1	1	1	2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1	1	1	2	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ　大ダメージを与えるアビリティを多数習得

強力な物理攻撃のアビリティと、HPや物理攻撃力を上げるサポートアビリティを習得するモンク。ジョブレベル2で習得する「練気」は1回ごとに物理攻撃力を25%ずつ高め、その後に与えるダメージを増やせる。ときどき失敗してダメージを受けるので、残りHPに気を配って戦闘不能にならないように使おう。

また、ジョブレベル7で習得する「気功波」も、使いやすいアビリティといえる。「気功波」には敵がデフォルトしていてもダメージが減らないという特性があるため、デフォルトを使う可能性がある敵との戦いで特に有効。消費MPが少ないわりに与えられるダメージが大きいのも、「気功波」の優れた点だ。

上記以外のオススメアビリティ

点穴

アビリティの威力倍率自体は通常攻撃の2倍だが、敵の物理防御力を無視する特性のおかげで、実際に与えるダメージは通常攻撃の3倍以上になることもある。

臥竜

ターンの最後に強力な攻撃を行なう。「練気」で攻撃力を上げてから使おう。

天衣無縫

装備をすべてはずすことで攻撃力アップ。結果的に装備時よりも高くなる。

アスタリスク所持者

ベアリング・アウト

声:大塚芳忠

エタルニア空挺騎士団に所属する粗暴な男。命を賭けた闘いを生きがいとしており、卑怯な戦法は好まず体と体のぶつかりあいを望む。飛空艇エシャロット号の操舵手も務めるが繊細な操縦ができるのかは不明。

ARマーカー

● ボタンの操作とセリフ

- A いいか、戦いにはなあ……
- B うおおお、いいねえ……
- X なんだとおおおおお!?
- Y よっと ハハハ……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	剛撃	—	—	7	—	通常攻撃の2倍のダメージを与えるが、50%の確率ではずれる
2	コマンド	練気	—	—	10	—	2ターンの間、自分の物理攻撃力を25%アップ。25%の確率で失敗し、最大HPの20%ぶんのダメージを受ける。重ねがけ可能(最大50%アップ)
3	コマンド	内丹	5	—	1		自分の毒、暗闇、沈黙、恐怖、混乱状態を回復する
4	サポート	HP10%アップ	—	—	—	1	最大HPが10%アップ
5	サポート	格闘の心得	—	—	—	1	ナックルの武器適性がS(2)になる。すでに両手に武器を装備していない状態のとき、物理攻撃力に「キャラクターのレベル×2」の値が加算される
6	コマンド	臥竜					行動順がターンの最後になるが、通常攻撃の1.25倍のダメージを与える
7	コマンド	気功波	12	—	10	—	通常攻撃の1.25倍のダメージを与える。敵がデフォルト中でもダメージが減らない
8	サポート	暗闇無効	—	—	—	1	戦闘中に暗闇状態にならなくなる。ダンジョン内の仕掛けには効果がない
9	サポート	物攻10%アップ	—	—	—	1	物理攻撃力が10%アップ
10	サポート	HP20%アップ	—	—	—	2	最大HPが20%アップ
11	コマンド	点穴	—	1	15	—	敵の物理防御力を無視して通常攻撃の2倍のダメージを与える
12	サポート	HP30%アップ	—	—	—	3	最大HPが30%アップ
13	コマンド	鳳凰翔	—	—	20	—	「自分の現在HP−1」と同じ値のダメージを与えるが、自分のHPが1になる
14	サポート	天衣無縫	—	—	—	1	右手、左手、頭、体、アクセサリに何も装備しないとき、物理攻撃力が100%アップ。戦闘中に両手の装備をはずしたときも、条件を満たしていれば効果がある

戦闘指南 「練気」で攻撃力を高めて一気に攻める

2ターンで効果が切れる「練気」をどう攻撃に組み込むかが、モンクの戦い方のポイント。オススメはブレイブを使いつつ、「練気」と攻撃を同じターンに行なっていく方法だ。「練気」のあとに「臥竜」や「気功波」を使えば、通常攻撃より大きなダメージを与えられる。「練気」の失敗でダメージを受けるのが怖ければ、すっぴん技の「おいのり」で成功確率を上げるのも手だ。

なお、ジョブレベル11以降は「練気」を使わなくても「点穴」で大ダメージを与えていける。

オススメアビリティセット

	アビリティ	効果
ジョブコマンド	すっぴん技(すっぴん)	「おいのり」で成功確率を1.5倍にすれば、以降10ターンの間は「練気」が必ず成功するようになる
サポートアビリティ	天衣無縫 1 (モンク)	すでの物理攻撃力を100%アップさせて、敵に大ダメージを与えられる
	補助強化 1 (スーパースター)	「練気」を1回使うたびに、物理攻撃力が35%アップするようになる
	補助長期化 1 (スーパースター)	「練気」の効果が通常の倍の4ターン継続するようになる
	HP倍化 3 (導師)	最大HPを倍にすれば、「鳳凰翔」のときに与えるダメージを増やせる

パーティのHPを預かる
回復役の筆頭

白魔道士

自然治癒力　白魔法

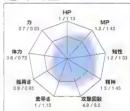
序章　の南西の湖でホーリーを倒す
(P.167)

基本能力 精神が高く回復魔法の効果が大きい

「ケアル」や「レイズ」など多彩な回復魔法を使える白魔道士は、パーティに欠かせない重要なジョブの1つ。精神がとても高く、回復魔法によるHPの回復ではトップクラスの効果が期待できる。反面、力が低く武器を使いこなすのは難しい。回復専門として活躍させよう。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1	1	1	1.6	2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.4	1	1	1	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 回復魔法のスペシャリストになる

白魔道士が使える主な魔法は、「ケアル」などのHPを回復する魔法や、「エスナ」や「レイズ」などの状態異常や戦闘不能を治す魔法だ。回復魔法は「ポーション」のようなアイテムとは違い、全体化することで味方全員を一度に回復できるのが強み。また、敵が大幅に強くなるゲーム終盤でも、「ケアルガ」や「アレイズ」を使えると安心して戦える。これらの魔法はジョブレベルが13以上にならないと使えないため、序盤からじっくりジョブレベルを上げていきたい。

そのほか、「プロテス」などの味方を補助する魔法や、「エアロ」のような攻撃魔法も使用できる。魔法防御力を高めるサポートアビリティを習得するのも白魔道士の特徴だ。

上記以外のオススメ魔法・アビリティ

アレイズ

▲戦闘不能の味方を、HPが最大の状態で復活させる白魔法。ゲーム終盤の戦闘では味方が一撃で倒される場面も多いが、「アレイズ」があれば楽に態勢を立て直せる。

そのまま全体化

▲味方全体を回復しても回復量が減らずにすむ。攻撃魔法でも効果がある。

生命保存則

▲隠者への挑戦の際など、全滅の恐れがある場面でも一度だけ切り抜けられる。

アスタリスク所持者
ホーリー・ホワイト

声:たかはし智秋

ベアリングと行動を共にする、エタルニア空挺騎士団所属の白魔道士。味方の救護を担う立場でありながら、根っからのサディストというややこしい性格の人物で、清純そうな少年少女には特に強く当たる。

ARマーカー
ボタンの操作とセリフ
騒ぐんじゃないよ……
うるっさいねえ、いちいち……
何やってんだい、さっさと立ちな!
アタシが白魔道士なのを……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	白魔法Lv1	※	—	※	—	「ケアル」、「ポイゾナ」、「ブラナ」を使用できる
2	サポート	魔防10%アップ	—	—	—	1	魔法防御力が10%アップ
3	コマンド	白魔法Lv2	※	—	※	—	レベル1の白魔法と、「プロテス」、「シェル」、「エアロ」を使用できる
4	サポート	杖の心得	—	—	—	1	杖の武器適性がS(2)になる
5	サポート	自然治癒力	—	—	—	1	戦闘終了後に毒、暗闇、沈黙状態から回復する
6	コマンド	白魔法Lv3	※	—	※	—	レベル2以下の白魔法と、「ケアルラ」、「レイズ」、「エスナ」を使用できる
7	サポート	水属性軽減	—	—	—	1	戦闘開始時に水属性ダメージ軽減の状態で始まる ※1
8	サポート	天使の加護	—	—	—	1	単体・全体を問わず攻撃を受けたとき、50%の確率で受けるダメージを半減する。ただし毒によるダメージでは発動しない
9	コマンド	白魔法Lv4	※	—	※	—	レベル3以下の白魔法と、「リフレク」、「デスペル」、「エアロラ」を使用できる
10	サポート	魔防30%アップ	—	—	—	3	魔法防御力が30%アップ
11	コマンド	白魔法Lv5	※	—	※	—	レベル4以下の白魔法と、「エスナガ」、「ケアルダ」、「エアロガ」を使用できる
12	サポート	そのまま全体化	—	—	—	3	味方全体や敵全体に魔法を使っても、与えるダメージやHPの回復量が減らなくなる。メニュー画面で魔法を使ったときも効果がある
13	コマンド	白魔法Lv6	※	—	※	—	レベル5以下の白魔法と、「ケアルガ」、「アレイズ」、「ホーリー」を使用できる
14	サポート	生命保存則	—	—	—	3	自分が戦闘不能になったとき、戦闘不能の味方全員を回復してHPも全回復(最大HPが9999を超えている場合、ブレイブリーセカンド中以外は9999まで回復)させる。発動時に戦闘不能になっていない味方には効果がない。戦闘中にこのアビリティをセットしている各キャラクターにつき1回ずつ発動し、4人同時に戦闘不能になったときも発動する

※:消費MPと狙われ易さは各魔法ごとに決まっている(P.121)。 ※1:「水の護符」の効果とは重複せず、「氷炎の盾」装備時は水属性無効が優先。

【戦闘指南】回復魔法の効果を増やすアビリティをセット

白魔道士に求められるのは、味方のHPをこまめに回復して全滅を防ぐことだ。そのためにも普段は攻撃への参加は控え、MPとBPを温存した方がいい。敵が強力な全体攻撃を使ったときなどに備え、回復魔法を集中的に使えるように準備しておこう。なお、回復役としての能力を高めるなら、薬師の「治療の知識」や導師の「聖者」といったサポートアビリティをセットしたい。回復魔法の効果がそれぞれ2倍、2.5倍になり、両方セットすれば5倍にもなるのだ。

オススメアビリティセット

	アビリティ	効果
ジョブコマンド	時空魔法(時魔道士)	「スロウ」「ヘイスト」のほか、最終的に「リレイズ」も使用可能に。サポート役としても活躍できるようになる
サポートアビリティ	そのまま全体化 3(白魔道士)	回復魔法を全体化しても回復量が減らず、味方を回復しやすくなる
	ダメージ分散 1(黒魔道士)	受けたダメージを味方に分散させて、自分が受けるダメージを減らす
	治療の知識 2(薬師)	回復魔法のHP回復量を2倍に増やす。MPを節約する目的でも有用
	徐々にMP回復 1(魔界幻士)	毎ターンMPが30回復。MPを気にせずに魔法を使えるようになる

黒魔法で敵の
弱点を突く攻撃役

黒魔道士

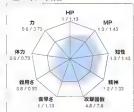
	魔力共鳴		黒魔法
	序章Ⅰのセントロ岩跡でオミノスを倒す(P.168)		

基本能力 高い知性で黒魔法の力を最大限に引き出す

黒魔道士は、知性の値が魔人と魔界幻士について高い。知性は魔法攻撃力に影響し、高いほど攻撃魔法で与えるダメージが大きくなる。一方、力や体力は低く、物理攻撃ではほとんどダメージを与えられないほか、守りにも不安があるので、盾を装備して防御力を高めよう。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1	1	1	2	1.4
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.4	1	1	1	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 多様な属性の魔法で敵の弱点を攻撃

黒魔道士が使えるのは、「ファイア」、「ブリザド」、「サンダー」などの攻撃魔法や、「スリプル」や「ポイズン」といった敵を状態異常にする魔法だ。攻撃魔法は「黒魔法Lv5」までに火、水、雷の3属性の魔法があるほか、「黒魔法Lv6」を習得すると闇属性の「ダーク」も使えるようになる。敵が弱点とする属性の攻撃魔法を使えば、通常の1.5倍のダメージを与えられるため、敵の弱点に合わせた使い分けが大切だ。

さらに、ジョブレベル10以降で習得する「魔攻20%アップ」や「魔法防御貫通」などのサポートアビリティをセットすると、攻撃魔法のダメージを通常の数倍にまで高められ、ゲーム終盤でも攻撃役として十分に活躍できるのだ。

上記以外のオススメ魔法・アビリティ

ダメージ分散

受けたダメージを味方に分散させるアビリティ。味方が3人いれば自分が受けるダメージは通常の半分ほどになるため、敵の強力な攻撃を受けて自分が戦闘不能になる危険が減る。

キル

自分より弱い敵を一掃できるが、経験値などは入手できない(P.124)。

何でも全体化

▲「スリプル」を全体化して、敵を一気に眠らせるといった戦法が可能になる。

アスタリスク所持者
オミノス・クロウ

声:保志総一朗

エタルニア空挺騎士団の副団長といえば聞こえは立派だが、騎士団内では孤立してしまっている。従順な部下が欲しいと思っているが、すぐに高圧的な態度に出てしまうため、誰からも信望を得られないようだ。

AR(マニュアル)
- ボタンの操作とセリフ
- わ、わかったよ……
- クソッ、僕のファイアで……
- クソッ、クソッ、クソッ……
- な、なんだよ、僕に……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	黒魔法Lv1	※	—	※	—	「ファイア」、「ブリザド」、「サンダー」を使用できる
2	サポート	ロッドの心得	—	—	—	1	ロッドの武器適性がS(2)になる
3	コマンド	黒魔法Lv2	※	—	※	—	レベル1の黒魔法と、「サイレス」、「ポイズン」、「スリプル」を使用できる
4	サポート	火属性軽減	—	—	—	1	戦闘開始時に火属性ダメージ軽減の状態で始まる ※1
5	サポート	ダメージ分散	—	—	—	1	単体攻撃で受けたダメージを味方に分散させ、味方1人につき15%のダメージを分け与える(たとえば、自分以外の味方が3人いる場合、自分は55%のダメージを受け、残りの味方が15%ずつダメージを受ける)。リフレクで反射された魔法ダメージでは発動しない
6	サポート	沈黙無効	—	—	—	1	戦闘中に沈黙状態にならなくなる。ダンジョン内の仕掛けには効果がない
7	コマンド	黒魔法Lv3	※	—	※	—	レベル2以下の黒魔法と、「ファイラ」、「ブリザラ」、「サンダラ」を使用できる
8	サポート	魔力共鳴	—	—	—	1	「魔力共鳴」をセットしている自分以外の味方の数が多いほど黒魔法のダメージが上がる(0人:効果なし、1人:1.1倍、2人:1.15倍、3人:1.2倍)
9	コマンド	黒魔法Lv4	※	—	※	—	レベル3以下の黒魔法と、「ドレイン」、「アスピル」、「フィアー」を使用できる
10	サポート	魔攻20%アップ	—	—	—	2	魔法攻撃力が20%アップ
11	コマンド	黒魔法Lv5	※	—	※	—	レベル4以下の黒魔法と、「ファイガ」、「ブリザガ」、「サンダガ」を使用できる
12	サポート	魔法防御貫通	—	—	—	3	敵の魔法防御力を無視してダメージを与えられる
13	コマンド	黒魔法Lv6	※	—	※	—	レベル5以下の黒魔法と、「ダーク」、「キル」、「デス」を使用できる
14	サポート	何でも全体化	—	—	—	3	味方単体(自分以外)・敵単体を対象とする魔法を全体化できるようになる

※:消費MPと狙われ易さは各魔法ごとに決まっている(P.122)。 ※1:「炎の護符」の効果とは重複せず、「氷炎の盾」装備時は火属性無効が優先。

戦闘指南 サポート役や回復役の一端も担える

黒魔道士は攻撃魔法で敵の弱点を突き、大ダメージを与えることを得意とする。しかし、それ以外にも「スリプル」で敵を眠らせて味方が受けるダメージを減らす、「サイレス」で敵が魔法を使うのを防ぐ、といった補助的な役割も果たすことができる。また、黒魔道士は白魔道士と遜色ないほどに精神の値が高いので、ジョブコマンドに「白魔法」をセットして回復役の手助けをしてもいい。状況に合わせて攻撃、補助、回復を使い分けることで行動の幅を広げよう。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	白魔法(白魔道士)	敵からのダメージが大きいときは、白魔法で回復役をサポートする。風属性の「エアロ」が使えるのも利点
サポートアビリティ	ダメージ分散 1 (黒魔道士)	受けたダメージを味方に分散させて、自分が受けるダメージを減らす
サポートアビリティ	魔法防御貫通 3 (黒魔道士)	敵の魔法防御力を無視して、各種攻撃魔法で大ダメージを与える
サポートアビリティ	黒魔法強化 1 (魔人)	黒魔法のダメージが1.25倍になる。消費MPも1.5倍に増える点に注意
サポートアビリティ	徐々にMP回復 1 (魔界幻士)	毎ターンMPが30回復。黒魔法を連発してもMPが尽きにくくなる

堅牢な守りを誇る
パーティの守護神

ナイト

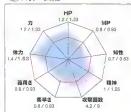
ジョブ特性	かばう		騎士道
入手条件	序章のロンターノ離宮でハインケルを倒す(P.171)		

基本能力 物理防御力が随一で倒されにくい

ナイトは、体力の値と盾の装備適性が全ジョブ中で最高。盾や鎧で物理防御力を高めたうえで、味方を守るアビリティを利用すれば、パーティの盾になることができる。また、ナイトは力も高いので、攻守のバランスが取れた攻撃役として活躍することも可能だ。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
2	1.8	1.8	1	1
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.6	1.2	1.2	1	2
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.8	1.8	1.8	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 「鉄壁」と「かばう」で味方を守る

ナイトを象徴するアビリティといえば、物理防御力を高めて受ける物理ダメージを抑える「鉄壁」だ。使用したターンしか効果はないが、敵の強力な攻撃に合わせて的確に使えば非常に有効となる。また、「かばう」は瀕死の味方の身代わりとなってダメージを受ける頼もしいアビリティだが、全体攻撃や魔法攻撃を受けたときは発動しないため、過信は禁物だ。

ナイトを攻撃役として活躍させたいときは、武器を両手で持って攻撃力を高める「両手持ち」が役立つ。「両手持ち」があると、剣、斧、槍、杖、刀で敵に与えるダメージが劇的に増加する。このサポートアビリティは、ほかの攻撃役にも必須といえるぐらい強力だ。

上記以外のオススメアビリティ

全力でかばう

指定した味方をかばって、単体物理攻撃を代わりに受ける。サポートアビリティの「かばう」と違い、味方が瀕死ではないときにも発動できるのがメリットだ。

超突進

物理防御力が高いほど、与えるダメージが大きくなる。「鉄壁」後に使おう。

退魔撃

味方に戦闘不能者が3人いると、通常攻撃の2.5倍のダメージを与えられる。

アスタリスク所持者

アルジェント・ハインケル

声:土師孝也

公国元帥に忠誠を誓い、騎士道精神を重んじる人物。空挺騎士団の団長であり、竜撃侵攻戦を得意としている。必ずしも正々堂々と戦うわけではなく、目的遂行のためなら策謀をめぐらすこともいとわない。

ARマーカー

ボタンの操作とセリフ

- A エタルニア空挺騎士団……
- B 小娘が! あまり大人を……
- X 風の巫女の身柄……
- Y 勇ましいな! 大した武勇だ!

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	踏み込む	—	—	5	—	通常攻撃の1.25倍のダメージを与え、2ターンの間、自分の物理防御力と魔法防御力が25%ダウン(繰り返し使用しても25%以上は下がらない)
2	サポート	両手持ち	—	—	—	1	剣、斧、槍、杖、刀を両手で持つ(左手をすでにする)と、通常よりも攻撃力が上がる(武器の攻撃力が通常の2倍になる)
3	サポート	物防10%アップ	—	—	—	1	物理防御力が10%アップ
4	コマンド	鉄壁	5	—	2	—	使用したターンの最初から最後まで、自分の物理防御力を150%にする
5	サポート	かばう	—	—	—	1	瀕死(HP20%未満)の味方が単体物理攻撃を受けたとき、代わりに攻撃を受ける
6	コマンド	盾攻撃	8	—	5	—	通常攻撃と同じダメージを与え、2ターンの間、自分の物理防御力を25%アップ。重ねがけ可能(最大50%アップ)、盾を装備しているときのみ使用可能
7	サポート	盾の心得	—	—	—	1	盾の防具適性がS(2)になる
8	コマンド	復讐撃	—	1	10	—	敵全体を攻撃する。味方の戦闘不能者の数で威力が変化する(0人:通常攻撃の0.75倍、1人:1.5倍、2人:2倍、3人:2.5倍)
9	サポート	剣の心得	—	—	—	1	剣の武器適性がS(2)になる
10	コマンド	全力でかばう	—	—	—	—	使用ターンの最初から1ターンの間、指定した味方が単体物理攻撃を受けたとき、代わりに攻撃を受ける。また、使用したターンはデフォルト中と同様になり、受けるダメージが半減する
11	サポート	両手盾	—	—	—	1	右手、左手の両方に盾を装備できる。両方の手に盾を装備すると物理攻撃力が0になり、「たたかう(通常攻撃)」が選べなくなる
12	サポート	物防30%アップ	—	—	—	3	物理防御力が30%アップ
13	サポート	騎士道精神	—	—	—	1	「かばう」「全力でかばう」、商人の「ホワイトナイト」で味方をかばうごとに、5ターンの間、物理防御力が25%上がる。重ねがけ可能(最大50%アップ)
14	コマンド	超突進	—	1	10	—	物理防御力を2倍した値を物理攻撃力に代えて攻撃する

戦闘指南 ブレイブを使って攻防一体の行動をする

通常、デフォルトを使わないターンは、大ダメージを受ける危険性があるが、ナイトならばブレイブを利用して「鉄壁」と攻撃を同じターンに行なうことで、受けるダメージを最小限に減らしつつ攻撃できる。また、「超突進」を習得したあとなら、「鉄壁」と「超突進」を組み合わせるだけで、ほとんどの敵に大ダメージを与えられるようにもなる。この戦法は物理攻撃力が必要ないので、「両手盾」をセットして盾を2つ装備し、物理防御力を高めておくといい。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	歌唱(スーパースター)	「CATCH ME」で狙われ易さを上げられるほか、「まもってあげるよ」で物理防御力を上げることも可能
サポートアビリティ	両手持ち 1(ナイト)	剣、斧、槍、杖、刀で与えるダメージを大幅に上げられる
	両手盾 1(ナイト)	物理防御力を高めることで、「超突進」で与えるダメージを増やせる
	騎士道精神 1(ナイト)	味方をかばうと自分の物理防御力が高まり、「超突進」も威力アップ
	ガードデフォルト 1(聖騎士)	デフォルト中に受けるダメージが半減。「全力でかばう」の間も効果がある

磨かれた盗技で
敵のアイテムを奪う

シーフ

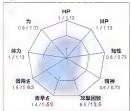
	盗賊の極意		盗技
	1章5のナダラケス遺跡でジャッカルを倒す(P.180)		

基本能力 全ジョブ中トップの攻撃回数を誇る

シーフの魅力といえば敵からアイテムを盗めることだが、じつは攻撃役としても優れている。素早さと器用さ、攻撃回数が全ジョブ中でトップであり、敵に与えられるダメージはかなり大きい。武器は得意とする短剣のほか、攻撃力の高い弓を装備するのもオススメだ。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.4	1	1	1	1
短剣	弓	刀	ナックル	盾
2	1.8	1.4	1.4	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 「盗賊の極意」のおかげで高確率で盗める

シーフは「盗む」、「ぶんどる」、「巻き上げる」などの、敵からアイテムを盗むアビリティや、「速度20%アップ」などの行動速度を上げるサポートアビリティを習得していく。盗みが成功すると道具や装備品などを入手できる。このときジョブ特性でもある「盗賊の極意」のおかげで、盗み自体が50%という高確率で成功するのがシーフの長所といえる。

なお、短剣の「盗賊のナイフ」を戦闘中に使うと、「ぶんどる」が発動する。この「ぶんどる」は元々の成功確率が50%と通常の「ぶんどる」より高く、「盗賊の極意」があれば100%成功する。あとは盗めるアイテムごとの確率(P.410)も100%なら確実にアイテムを得られるのだ。

上記以外のオススメアビリティ

ハート泥棒

攻撃と同時にHPを回復する。「盗賊の極意」があればHP回復が必ず成功する。なお、種族が屍霊の敵に使ってしまうと、回復せず逆にダメージを受けるので注意。

神速瞬撃

行動速度でダメージが決まる攻撃。敵の防御力を無視する優れた特性がある。

むしりとる

同じアイテムを、2個盗む。全体から盗む「巻き上げる」と組み合わせよう。

アスタリスク所持者
ジャッカル

声:檜山修之

砂漠を訪れる人々を襲撃し、金品を強奪している盗賊団のリーダー。研ぎ澄まされた盗技と人並みはずれた度胸の持ち主で、裏社会では一目置かれる存在。自身の喉の渇きを癒すため、他者を傷つけ不幸を嘲笑う。

ARマーカー

■ボタンの操作とセリフ

イラつくぜ、そういう……

チッ、説教垂れてるつもりか……

フッ、くだらねえだろ……

テメエ、この偽善まみれの……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	盗む	—	—	10	—	25%の確率で、敵からアイテムを盗む ※1
2	サポート	風属性軽減	—	—	—	1	戦闘開始時に風属性ダメージ軽減の状態で始まる ※2
3	サポート	速度10%アップ	—	—	—	1	行動速度が10%アップ
4	コマンド	ハート泥棒	8	—	7	—	通常攻撃と同じダメージを与え、75%の確率で与えたダメージと同じ値だけ自分のHPを回復する
5	サポート	速度20%アップ	—	—	—	2	行動速度が20%アップ
6	コマンド	ぶんどる	16	—	15	—	通常攻撃と同じダメージを与え、同時に25%の確率で敵からアイテムを盗む ※1
7	サポート	急襲	—	—	—	1	味方の先制攻撃やブレイブアタック時に、味方全体のBPが1増える(ブレイブアタック時は、BP2の状態で戦闘が始まる)
8	サポート	短剣の心得	—	—	—	1	短剣の武器適性がS(2)になる
9	コマンド	神速瞬撃	—	2	15	—	行動速度(素早さにサポートアビリティ「速度10%アップ」や「ヘイスト」などの行動速度アップの効果をかけた数値)を、物理攻撃力に代えて攻撃する。敵の防御力を無視してダメージを与える
10	サポート	盗賊の極意			—	3	「盗む」「ぶんどる」「巻き上げる」「ハート泥棒」の成功確率が2倍になる。アクセサリ「盗賊の小手」の効果と重複する
11	サポート	むしりとる	—	—	—	2	盗んだときに入手できるアイテムの数が2個になる
12	コマンド	巻き上げる	—	1	20	—	敵全体からアイテムを盗む。盗める確率は25%で、敵1体ずつ判定 ※1
13	サポート	速度30%アップ	—	—	—	3	行動速度が30%アップ
14	サポート	快盗乱麻		—	—	1	敵からアイテムを盗むか「ハート泥棒」でHPを回復すると、5ターンの間、物理攻撃力が25%上がる、重ねがけ可能(最大50%アップ)

※1 実際に盗めるかどうかは盗めるアイテムごとの確率も影響する(P.410)。 ※2:「風の護符」の効果とは重複しない。

戦闘指南 ボスからは貴重な装備品を盗めることも

敵からアイテムを盗むのもシーフの重要な仕事。ボスは高性能の装備品をもっており、特に7章では「光の盾」や「エルメスの靴」などの貴重な装備品が盗める。なかには盗めるアイテムを2つもっているボスもいるので、P.410以降のデータを確認してすべて盗もう。また、「盗技」には攻撃用のアビリティが少ない。ヴァルキリーの「飛技」などの攻撃を重視したジョブコマンドをセットしておくと、攻撃回数の多さも相まって、攻撃役としての力も発揮できる。

オススメアビリティセット

種別	アビリティ	効果
ジョブコマンド	飛技(ヴァルキリー)	行動速度の早さを活かし、「クレセントムーン」や「ジャッジメント」などダメージの大きい攻撃で敵数を減らす
サポートアビリティ	むしりとる 2 (シーフ)	盗みを実行したとき、敵から一度にアイテムを2個盗めるようにする
サポートアビリティ	快盗乱麻 1 (シーフ)	敵からアイテムを盗んだときに、自分の物理攻撃力をアップ
サポートアビリティ	万手沙華 2 (忍者)	攻撃回数の上限を32に増やしておき、ダメージアップを図る
サポートアビリティ	状態異常強化 1 (魔人)	「アサシンダガー」の即死効果など状態異常効果が発動しやすくなる

金にものをいわせて
味方をサポート

商人

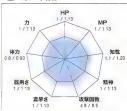
	入手金額アップ		商売
	1章6のラクリーカでポリトリィ会長を倒す (P.180)		

基本能力 能力は平凡だがサポート役としては十分

基本能力だけを見るといたって平凡。しかし、主な役割は戦闘での入手金額を増やしたり、金の力で味方をサポートすることなので、能力を気にする必要はない。お金が足りないときは、装備適性の高い槍や杖などを装備することで、攻撃役としても立ち回れる。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.2	1	2	1	2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
2	1.4	1	1	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ お金を使わない「ローレバレッジ」が便利

習得するアビリティは、「エンジェルマネー」や「リスクヘッジ」のように、大量のお金を消費するものが多い。何気なくこれらのアビリティを使うとあっという間にお金が尽きてしまうので、十分に気をつけたい。お金不足のときは「リップオフ」を使って、「エーテル」などの高価なアイテムを敵に売りつけるといいだろう。

なお、ジョブレベル13で習得する「ローレバレッジ」は、お金を消費することなく敵味方全体のダメージや回復量を半減させるという、優れた効果がある。戦闘は長期化することになるものの、敵の攻撃で味方が倒される危険性が減るため、戦闘を有利に進めやすくなる。1人は習得しておくといいアビリティだ。

上記以外のオススメアビリティ

フルレバレッジ

「ローレバレッジ」とは反対に、敵味方全体のダメージや回復量などが2倍になる。味方の先制攻撃が発生したときなどに使えば、短時間で敵を全滅させやすくなる。

BPドリンク

金でBPを回復する強引なアビリティ。お金が余っているときは活用しよう。

テイクオーバー

防御力やデフォルトに関係なくダメージを与えられるが、お金を大量に消費。

アスタリスク所持者

ニコソギー・ボリトリィ

声:てらそままさき

ラクリーカの商業を牛耳っているマヌマット・ボリトリィ商会の会長で、「金がないヤツは死ねばいい」と豪語する男。王宮から水の専売権を得ており、相手がいくら金を持っているかに関わらず全額奪おうとする。

ARマニカ

● ボタンの操作とセリフ

- 私、マヌマット・ボリトリィ商会の……
- ようおいでくださったなあ・…
- おーい、お客様がお帰りやで ……
- 金がないヤツは死ね ……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	エンジェルマネー	—	—	2	—	4ターンの間、味方1人のクリティカル率を300%アップ。重ねがけ可能(最大900%アップ)。「自分のレベル×50」のお金を消費する ※1
2	コマンド	リップオフ	—	—	—	—	道具を敵に売って、売値の2.4倍のお金を入手する。アイテムごとに成功確率は異なる(P.407)
3	サポート	ホワイトナイト	—	—	—	1	瀕死(HP20%未満)のときに単体物理攻撃を受けた際、もっともHPが多い味方にかばわせる
4	コマンド	ドラッグデリバリ	—	—	1	—	回復アイテム(※2)を購入して味方1人に使用する ※1
5	コマンド	リスクヘッジ	—	—	1	—	5ターンの間、「自分が受けたダメージの半分」のお金を消費して、ダメージを半減する ※3
6	コマンド	テイクオーバー	—	—	5	—	「自分のレベル×50」のお金を消費し、同じ値のダメージを与える ※1
7	コマンド	BPドリンク	—	—	1	—	BP回復薬(BPドリンクS[BP1回復]:1000pg、BPドリンクM[BP2回復]:10000pg、BPドリンクL[BP3回復]:100000pg)を購入し、味方単体に使用する ※1
8	サポート	スペキュレート	—	—	—	1	与えるダメージが50%の確率で2倍になり、50%の確率で0になる。回復行動には効果がない
9	サポート	入手金額アップ	—	—	—	2	戦闘後の入手金額が1.5倍になる(複数人セットしても重複しない)。アクセサリ「金の卵」の効果と重複する。戦闘開始から終了まで、ずっと戦闘不能になっていると効果が発動しない
10	コマンド	ミリオネア	—	—	−50	—	コマンド「配信」で使用しておくと、「自分のレベル×25」のお金を「フレンド召喚」を使用したフレンドに渡す(配信以外で使用すると、お金を消費するのみで効果なし) ※1
11	コマンド	ダークカルテル	—	—	7	—	敵単体を回復し、回復したHPと同じ値のお金を入手する(回復量は「ケアル」と同程度)
12	コマンド	フルレバレッジ	—	—	1	—	5ターンの間、敵味方全体が受けるダメージ、回復量、行動に必要なHP、MP、BPの量が通常の2倍になる(詳しくはP.144)
13	コマンド	ローレバレッジ	—	—	1	—	5ターンの間、敵味方全体が受けるダメージ、回復量、行動に必要なHP、MP、BPの量が通常の半分になる(詳しくはP.144)
14	コマンド	アクイジション	—	—	20	—	10000~9990000pgの範囲で支払う額を決めて敵を買収し、戦闘を終わらせる(Expなども得られる)。失敗した場合、お金は減らない。10000pg未満だと使用できない

※1 お金を消費するアビリティに関しては、所持金が足りないと失敗する。 ※2 ポーション、ハイポーション、エクスポーション、フェニックスの尾、エーテル、エーテルターボ、万能薬のいずれかを道具屋と同じ価格で購入できる。 ※3 所持金がない状態でも発動する効果がない。

【戦闘指南】装備品しだいで攻撃役や回復役も可能

通常バトルでは、お金を消費するアビリティは無理に使わなくていい。ナイトの「両手持ち」をセットし、槍を装備して戦えば十分に攻撃役として活躍できる。ジョブコマンドはモンクの「体術」や魔法剣士の「魔法剣」などをセットしておけば、ダメージの底上げが可能だ。もしくは武器を杖にして白魔道士の「白魔法」をセットし、回復役をするのもいいだろう。すっぴんと同じく能力が平均的な商人は、装備品やアビリティしだいで、さまざまな役割を担えるのだ。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	体術(モンク)	「臥竜」や「気功波」などのアビリティで攻撃。MPはすべて攻撃用のアビリティに使ってしまおう
サポートアビリティ	両手持ち 1(ナイト)	これをセットしたうえで、武器適性の高い槍を装備しよう
	治療の知識 2(薬師)	「ドラッグデリバリ」で購入したアイテムの回復量にも効果がある
	痛覚麻痺 3(薬師)	2ターンの間ダメージを受けないので、その間に「フルレバレッジ」を使う
	物攻20%アップ 2(海賊)	物理攻撃力を高めて、敵に与えるダメージを増やす

INDEX
ジョブの役割
ジョブデータ
魔法・ゲノムアビリティデータ
処方データ
パーティ編成指南
アビリティ活用術
SUB INDEX
すっぴん
モンク
白魔道士
黒魔道士
ナイト
シーフ
商人
魔法剣士
時魔道士
狩人
召喚士
ヴァルキリー
赤魔道士
薬師
スーパースター
海賊
忍者
ソードマスター
商人
剣聖
聖騎士
暗黒騎士
ヴァンパイア
魔界幻士

魔法の力を剣に宿して
攻撃する

魔法剣士

ジョブ特性	アンチマジック	固有コマンド	魔法剣
入手方法	1章18の大風車工区でナジット【C】を倒す(P.194)		

基本能力 魔法剣で物理攻撃を強化する

物理攻撃に属性や魔法ダメージなどを追加する魔法剣。魔法ダメージを追加する魔法剣の場合、物理攻撃力を上げれば物理ダメージ、魔法攻撃力を上げれば追加の魔法ダメージと、両方を増やすことが可能だ。なお、魔法剣を使うには対応する魔法の魔法書を買えばいい。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
2	1	1.2	1	1
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.4	1	1.6	1	1.8
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.8	1.8	1.8	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 多彩な魔法剣で攻撃の幅が広がる

魔法剣は自分にのみ使用できる魔法の一種で、「ファイア」や「ブリザド」などの種類があるが、「リフレク」では反射されない。魔法剣の主な効果は、10ターンの間、武器に属性を付加(元から付いている属性も上書き)することと、攻撃に魔法ダメージを上乗せしたり、状態異常効果を追加したりすることだ。重要なのは、魔法剣で付加した属性で敵の弱点を突いた場合、武器本来の物理ダメージと追加された魔法ダメージの合計が1.5倍される点にある。

ほかにも、「サイレス」の効果を付加して敵を沈黙状態にしたり、「アスピル」の効果を付加して敵のMPを吸収するといったこともできる。多彩な魔法剣を状況に合わせて使い分けよう。

上記以外のオススメアビリティ

自動アスピル剣

戦闘開始時に魔法剣「アスピル」が発動する。まず通常攻撃で敵からMPを吸収したあと、ほかの魔法剣で効果を上書きして攻撃に転じるという使い方がオススメ。

ソードマジック

魔法剣とは逆に、魔法を使ったときに強力な物理ダメージを追加できる。

アンチマジック

ジョブ特性でもある。魔法攻撃を受けると、魔法防御力が上がる優れもの。

アスタリスク所持者
イクマ・ナジット

声:藤原啓治

マメマット・ボリトリィ商会に雇われている用心棒で、ボリトリィ会長にも負けず劣らずの守銭奴である。魔法剣を会得するためにいっさいの感情を捨てたとされ、以来誰に対しても笑顔を見せたことがない。

ARマーカー

ボタンの操作とセリフ
- 契約成立だ。報酬分は……
- 報酬に見合った働きを……
- 主義も主張も関係ないと……
- ジャッカル、俺の出番か?

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	魔法剣Lv1	※	—	※	—	「ファイア」、「ブリザド」、「サンダー」を使用できる
2	コマンド	魔法剣Lv2	※	—	※	—	レベル1の魔法剣と、「サイレス」、「ポイズン」、「スリプル」の魔法剣を使用できる
3	サポート	ファイアウォール	—	—	3 発動時	1	単体物理攻撃を受けると、50%の確率で火属性の魔法攻撃で反撃する(基本威力は「ファイア」と同程度)
4	コマンド	魔法剣Lv3	※	—	※	—	レベル2以下の魔法剣と、「ファイラ」、「ブリザラ」、「サンダラ」の魔法剣を使用できる
5	サポート	自動アスピル剣	—	—	—	1	戦闘開始から10ターンの間、魔法剣「アスピル」がかかった状態になる。そのほかの魔法剣で上書き可能
6	サポート	マジックアーマー	—	—	—	1	属性を付加する魔法剣を使用したとき、4ターンの間、付加した属性に対して属性ダメージ軽減の状態になる(ファイアなら火属性ダメージ軽減になる)
7	コマンド	魔法剣Lv4	※	—	※	—	レベル3以下の魔法剣と、「ドレイン」、「アスピル」、「フィア」の魔法剣を使用できる
8	サポート	メメント・モリ	—	—	—	3	戦闘不能になったとき、自分以外の味方(戦闘不能者をのぞく)のMPを最大MPの50%回復(ブレイブリーセカンド中でない場合は最大999回復)する
9	コマンド	魔法剣Lv5	※	—	※	—	レベル4以下の魔法剣と、「ファイガ」、「ブリザガ」、「サンダガ」の魔法剣を使用できる
10	サポート	アンチマジック	—	—	—	2	魔法攻撃を受けたとき、4ターンの間、魔法防御力が50%アップ。重ねがけ可能(最大50%アップ)
11	サポート	魔法剣強化	—	—	—	1	魔法剣の消費MPが2倍になり、魔法剣の種類によらず効果中に与えるダメージが1.25倍になる(魔法剣「ドレイン」や魔法剣「アスピル」で吸収できる量も1.25倍)
12	コマンド	魔法剣Lv6	※	—	※	—	レベル5以下の魔法剣と、「ホーリー」、「ダーク」、「デス」の魔法剣を使用できる
13	サポート	魔法防御特化	—	—	—	1	物理防御力が0.75倍、魔法防御力が1.5倍になる
14	サポート	ソードマジック	—	—	—	3	攻撃魔法を使用したとき、「通常攻撃8Hitぶんのダメージ×使用した攻撃魔法の威力倍率」のダメージを追加する

※ 消費MPと狙われ易さは各魔法ごとに決まっている(P.124)。

戦闘指南 「魔法剣」を活かすジョブコマンドをセット

万能のように思える魔法剣士の弱みは、魔法剣の使用後に繰り出せる攻撃が通常攻撃しかないこと。これでは、敵の弱点を突いてもあまりダメージを与えられない。そのため、ジョブコマンドにはモンクの「体術」や狩人の「狩猟技」などをセットし、「気功波」や「エイミング」などのアビリティを使うことが重要になるのだ。魔法剣はこうしたアビリティにも属性と魔法ダメージを付加できるため、敵に与えるダメージが通常攻撃の数倍にはね上がることも珍しくない。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	狩猟技(狩人)	「ムシキラー」など特定の種族へのダメージが増えるアビリティを使えば、魔法剣との相乗効果で大ダメージ
サポートアビリティ	魔法防御貫通 3 (黒魔道士)	敵の魔法防御力を無視して、魔法剣で追加される魔法ダメージがアップ
	両手持ち 1 (ナイト)	両手持ちで装備するのは装備適性が高い剣や刀がいい
	自動アスピル剣 1 (魔法剣士)	敵を攻撃してMPを吸収できる。ほかの魔法剣で効果を上書き可能
	魔法剣強化 1 (魔法剣士)	魔法剣で敵に与えられるダメージを1.25倍に増やせる

時空を操り戦局を
有利に運ぶ

時魔道士

タイムリープ　時空魔法

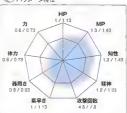
1章Ⅲの大風車工区でマヌマットを倒す
(P 194)

基本能力　黒魔道士と同等の知性をもつ

時魔道士は黒魔道士と同様に高い知性をもち、「クエイク」や「コメット」などの攻撃魔法で敵に大ダメージを与えられる。なお、時空魔法には「ヘイスト」など補助用の魔法や、「グラビデ」などのHPを割合ぶん減らす魔法もあるが、これらの効果は知性の影響を受けない。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.2	1	1	1.2	2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.2	1	1	1	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ　行動速度を変えて有利な状況を作る

時空魔法の代表といえるのが、敵や味方の行動速度を変化させる「スロウ」と「ヘイスト」だ。これらの魔法を使うと、敵の行動速度を遅くしたり、味方の行動速度を早くすることができ、結果としてターン中に味方が先に行動できるようになる。すると、敵が行動する前に撃破できたり、敵の攻撃を受ける前に味方のHPを回復できたりと、戦闘を有利に進められるのだ。

ジョブレベル10で使えるようになる「クイック」もとても便利な魔法の1つ。重ねがけにより味方の攻撃回数が最大で2倍にアップし、通常攻撃で与えるダメージを大きく高められる。これに味方の物理攻撃力を上げるアビリティを併用すると、なおいい。

上記以外のオススメアビリティ

ワールドヘイスト

ターン終了時に敵味方全体のBPが増える。ブレイブを使わない敵に有効だ。

スロウ反撃

自分が単体物理攻撃を受けたとき、攻撃してきた相手に「スロウ」をかける。

リレイズ

「リレイズ」がかかっていると、戦闘不能になっても一度だけ自動で復活する。

メテオ

▲属性のない魔法攻撃。敵の属性耐性を気にせず使えて、ダメージも大きい。

アスタリスク所持者
マルメ・コンダ・マヌマット8世　声:白鳥哲

ラクリーカを治める国王。重工業化を推進するあまり、国の経済面は悪化の一途をたどっている。本人は自らの正確さを誇る意味で「秒針王」と名乗るが、周囲は気が小さいという意味で、その名を呼ぶという。

ARマーカー
- ボタンの操作とセリフ
  - 皆の者、ご苦労、ご苦労
  - さあ皆の者! もはや巫女には……
  - この試練に打ち勝ったとき……
  - んなっ! な、なんという……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	時空魔法Lv1	※	—	※	—	「スロウ」、「リジェネ」、「クエイク」を使用できる
2	サポート	魔攻10%アップ	—	—	—	1	魔法攻撃力が10%アップ
3	サポート	スロウ反撃	—	—	2 発動時	1	単体物理攻撃を受けたとき、50%の確率で「スロウ」で反撃する
4	コマンド	時空魔法Lv2	※	—	※	—	レベル1の時空魔法と、「ヘイスト」、「テレポ」、「クエイラ」を使用できる
5	サポート	タイムリープ	—	—	—	3	全滅時にSP以外が戦闘開始時の状態に戻る。1戦闘中で1回のみ発動する
6	コマンド	時空魔法Lv3	※	—	※	—	レベル2以下の時空魔法と、「グラビデ」、「ベール」、「スロウガ」を使用できる
7	サポート	ストップ無効	—	—	—	1	戦闘中にストップ状態にならなくなる
8	コマンド	時空魔法Lv4	※	—	※	—	レベル3以下の時空魔法と、「ヘイスガ」、「ベールガ」、「コメット」を使用できる
9	サポート	時空魔法MP節約	—	—	—	2	時空魔法の消費MPが25%減る
10	コマンド	時空魔法Lv5	※	—	※	—	レベル4以下の時空魔法と、「クイック」、「ストップ」、「クエイガ」を使用できる
11	サポート	ワールドスロウ	—	—	—	2	2ターンに1回、敵味方全体のBPが1減る。「ワールドスロウ」をセットした味方が戦闘不能になっていても効果がある
12	コマンド	時空魔法Lv6	※	—	※	—	レベル5以下の時空魔法と、「グラビガ」、「リレイズ」、「メテオ」を使用できる
13	サポート	魔攻30%アップ	—	—	—	3	魔法攻撃力が30%アップ
14	サポート	ワールドヘイスト	—	—	—	2	ターン終了時に、敵味方全体のBPが1増える。「ワールドヘイスト」をセットした味方が戦闘不能になっていても効果がある

※ 消費MPと狙われ易さは各魔法ごとに決まっている(P.126)。

【戦闘指南】「ワールドスロウ」で敵の行動を制限する

「ヘイスト」や「クイック」で味方をサポートしつつ、魔法で攻撃していくのが主な役割。ジョブコマンドには、黒魔道士の「黒魔法」か白魔道士の「白魔法」をセットすると戦いの幅が広がる。また、「ワールドスロウ」があれば、大半の敵の行動を2ターンに一度に制限できる。すると、敵が行動するターンはデフォルトを使って受けるダメージを減らし、敵が行動しないターンに攻撃するという戦法ができるようになり、一気に全滅するような事態が起きにくくなるのだ。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	黒魔法(黒魔道士)	黒魔法を使えるようにして、攻撃の手段を増やす。風と光以外の属性を使えるため、弱点を突きやすい
サポートアビリティ	速度30%アップ 3(シーフ)	行動速度を高め、敵より早く行動して「ヘイスト」や「スロウ」を使う
	ワールドスロウ 2(時魔道士)	2ターンに一度敵味方全体のBPが減る。敵の行動を制限できる
	魔攻30%アップ 3(時魔道士)	攻撃役にするなら、魔法攻撃力を高めて敵に与えるダメージを増やそう
	徐々にMP回復 1(魔界幻士)	毎ターンMPが30回復。MPを気にせずに魔法で攻撃できる

敵の種族を見極めて
一矢を放つ

狩人

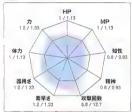
	ホークアイ		狩猟技
	2章⑯の不気味な樹上でアルテミアを倒す (P.208)		

基本能力 攻撃回数が多く強力な攻撃役に成長

狩人は弓を得意とする攻撃役だ。力の値だけを見れば、ほかのジョブに劣るところはあるものの、攻撃回数の伸びのよさが狩人の最大の長所である。ジョブレベルが上がると、そのほかの多くの攻撃役をしのぐダメージを与えられるようになるので、しっかり育てていこう。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.2	1	1.2	1.2	1.2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
2	2	1.2	1.2	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 特定種族に大ダメージを与えられる

狩人の主力となるのは、どんな敵にも通常攻撃の1.25倍のダメージを与えられる「エイミング」と、特定種族に対して通常攻撃の1.5倍の大ダメージを与えられる「○○キラー」というアビリティだ。種族を間違えると、MPを消費するだけで通常攻撃と同じダメージしか与えられないので、慎重に選択したい。

また、命中率を大幅に上げる「ホークアイ」も狩人ならではのアビリティだ。「ホークアイ」があると通常攻撃の命中率が2倍になり、ほぼ100%命中するようになる。ただし、ほとんどのアビリティは元々100%命中するため、アビリティ主体で戦うなら「ホークアイ」は効果がないということも覚えておこう。

上記以外のオススメアビリティ

プリシジョン

通常攻撃がすべて当たると、攻撃回数に応じてダメージが増加する。10回ならダメージが約1.34倍に、16回なら約1.6倍になる。「ホークアイ」と合わせて使おう。

マルチバースト

4回攻撃を放つ。敵が1体なら、通常攻撃の2.4倍のダメージを与えることが可能。敵が複数いる場合は、どの敵に何回攻撃が当たるかはランダムになる。

アスタリスク所持者
アルテミア・ヴィーナス

声 西沢広香

エタルニア公国の特殊部隊、ブラッドローズ特務隊に所属するヴィーナス三姉妹の末妹。長姉のエインフェリアを崇拝しており、それ以外のことには無関心だが、強い獲物を狩ることには悦びを感じているらしい。

ARマーカー
●ボタンの操作とセリフ
A 興味ない
B アルテミア、狩り、楽しい
X 逃がさない、逃げられない
Y ハアッ、ハアッ、ハアッ……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	エイミング	12	—	12	—	通常攻撃の1.25倍のダメージを与える。敵がデフォルト中でもダメージが減らない
2	コマンド	ムシキラー	8	—	7	—	種族「蟲」に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える
3	コマンド	プラントキラー	8	—	7	—	種族「植物」に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える
4	コマンド	ビーストキラー	8	—	7	—	種族「獣」に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える
5	サポート	麻痺無効	—	—	—	1	戦闘中に麻痺状態にならなくなる
6	コマンド	ウイングキラー	8	—	7	—	種族「飛行」に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える
7	コマンド	アクアキラー	8	—	7	—	種族「水棲」に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える
8	サポート	弓の心得	—	—	—	1	弓の武器適性がS(2)になる
9	コマンド	ドラゴンキラー	8	—	7	—	種族「竜」に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える
10	コマンド	アンデッドキラー	8	—	7	—	種族「屍霊」に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える
11	コマンド	イービルキラー	8	—	7	—	種族「悪魔」に通常攻撃の1.5倍のダメージを与える
12	サポート	ホークアイ	—	—	—	1	命中率が通常の2倍になる
13	サポート	プリシジョン	—	—	—	2	通常攻撃がすべて命中したとき、攻撃回数に応じてダメージが上がる。攻撃回数が1増えるごとにダメージが1.03倍になる(例:攻撃回数が10回で1.34倍、20回で1.8倍、30回で2.42倍) ※
14	コマンド	マルチバースト	—	1	15	—	ランダムに選ばれた敵に、通常攻撃の0.6倍のダメージを与える攻撃を4回同時に放つ

※:「一刀両断」(P.105)や「行きがけの駄賃」(P.107)の効果で発動した通常攻撃でもダメージが上がる。

戦闘指南 攻撃時はほかのジョブコマンドも活用

狩人は「○○キラー」を活用するために、敵の種族を知ることが大切。初めて戦う敵が現れたら、P.410からの敵データで相手の種族を確認して、どの「○○キラー」が有効かを確認しよう。また、「○○キラー」だけでは「人型」や「無機」の敵が現れたときに対応できない。海賊のジョブコマンド「海賊技」をセットしたり、通常攻撃を強化するサポートアビリティをつけたりして、種族に関係なく大ダメージを与えられる手段を用意しておくといい。

オススメアビリティセット

ジョブコマンド	海賊技(海賊)	「倍撃」などのアビリティで敵の種族を問わず大ダメージを与えられる。消費MPが多いので乱用は禁物
サポートアビリティ	プリシジョン 2(狩人)	通常攻撃がすべて当たったとき、ダメージが大幅に上昇する
	アドレナリン 1(赤魔道士)	敵を倒したときBPが1増加する。このBPは「マルチバースト」に使おう
	物攻20%アップ 2(海賊)	物理攻撃力を高めて、敵に与えるダメージを増やす
	万手沙華 2(忍者)	攻撃回数の上限が増え、「プリシジョン」の効果でダメージが最大2.57倍に

異世界の者を召喚して
敵をなぎ払う

召喚士

ジョブ特性	MP転化	固有コマンド	召喚魔法
	2章Ⅲのフロウエルの花園でメフィリアを倒す(P.210)		

基本能力 高いMPと知性で召喚魔法の力を引き出す

召喚士が使う召喚魔法は、敵全体に大ダメージを与えられるが、そのぶん多くのMPを消費してしまう。しかし、召喚士は最大MPが非常に多く、さらに受けたダメージの1%ぶんMPを回復するというジョブ特性もあるため、MPに困ることは少ない。MPは惜しまずに使おう。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.2	1	1	2	1.4
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.4	1	1	1	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

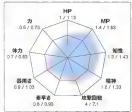
パラメータ特性

アビリティ 6種類の召喚魔法を使用できるように

召喚魔法は、世界各地にいる隠者に挑み、隠者が使う召喚魔法に耐えることで習得できる。召喚魔法で与えられるダメージは、「ファイラ」などの黒魔法より大きくなる。また、「プロメテウスの火」は火属性、「ジウスドラの罪」は水属性というように、1つのジョブコマンドで5つの属性を扱えるため、敵の弱点を突いて大ダメージを与えやすいのだ。ただし、召喚魔法は常に全体攻撃になるため、特定の敵だけを狙えないという点には注意したい。

なお、「スサノオ」のみ属性がないが、ほかの召喚魔法よりも威力が高い。そのため、弱点が光属性や闇属性の敵に対しては、ほかの召喚魔法より有効なダメージを与えられる。

上記以外のオススメアビリティ

MP転化

敵からダメージを受けると、ダメージの1%ぶんMPを回復できる。敵が手強いほどMP回復量も多くなっていくため、こちらも強力な召喚魔法を多用して戦える。

召喚ラッシュ

召喚魔法を使えば使うほどダメージが上がるというサポートアビリティで、最大で約2.6倍まで上がる。ターンが経過しても、効果が切れないのもポイントだ。

アスタリスク所持者

メフィリア・ヴィーナス

声:新井里美

ヴィーナス二姉妹の次女。もともとは心優しい女性だったというが、ブラッドローズ特務隊の任務に従事するうち精神を壊してしまった。それ以来、美しいものが醜く壊れる様を見ると異常なまでに高揚する。

ARマーカー

● ボタンの操作とセリフ

- あら～、だ～れ?
- 人なんて誰も彼もが薄汚いのよ……
- 見せてほしいわ、キレイ事を……
- 本当に美しいのはお姉様だけ……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	召喚魔法Lv1	※	—	※	—	「ギルタブリル」を使用できる
2	サポート	雷属性軽減	—	—	—	1	戦闘開始時に雷属性ダメージ軽減の状態で始まる ※1
3	コマンド	召喚魔法Lv2	※	—	※	—	レベル1の召喚魔法と、「フレースヴェルグ」を使用できる
4	コマンド	召喚魔法Lv3	※	—	※	—	レベル2以下の召喚魔法と、「ジウスドラの罪」を使用できる
5	サポート	フレンドシップ	—	—	—	1	1回のフレンド召喚(P.060)で上がる親密度が2倍になる
6	サポート	召喚魔法強化	—	—	—	2	召喚魔法の消費MPと与えるダメージが1.25倍になる ※2
7	コマンド	召喚魔法Lv4	※	—	※	—	レベル3以下の召喚魔法と、「プロメテウスの火」を使用できる
8	コマンド	召喚魔法Lv5	※	—	※	—	レベル4以下の召喚魔法と、「デウスエクス」を使用できる
9	サポート	身代わり召喚	—	—	—	1	戦闘不能になったとき、習得している召喚魔法がランダムで発動する。MPは消費しない。リレイズ中、または毒によるダメージや死の宣告で戦闘不能になった場合は発動しない
10	コマンド	召喚魔法Lv6	※	—	※	—	レベル5以下の召喚魔法と、「スサノオ」を使用できる
11	サポート	MP転化	—	—	—	3	受けたダメージの1%ぶんのMPを回復する。毒によるダメージでは回復しない
12	サポート	召喚ラッシュ	—	—	—	3	召喚魔法を使用するたびに威力が1.1倍ずつ上がっていく(同じ種類の召喚魔法を使う必要はない。10回目に威力が約2.6倍になり、以降はダメージが増えない)
13	サポート	ピンチに召喚	—	—	—	2	瀕死(HP20%未満)になったとき、習得している召喚魔法がランダムで発動する。MPは消費しない。毒によるダメージでは発動しない
14	サポート	フレンド召喚強化	—	—	—	1	フレンド召喚の効果が、親密度を「現在の親密度+1」の状態で計算されたものになる(親密度が最大の5のときでも効果がある)

※:消費MPと狙われ易さは各魔法ごとに決まっている(P.128)。 ※1:「雷の護符」の効果とは重複しない。
※2 「召喚魔法強化」と「召喚魔法超強化」(P.119)を同時にセットすると、召喚魔法の消費MPが2.5倍、与えるダメージが約1.9倍になる。

戦闘指南 魔法攻撃力を上げて召喚魔法を強化

召喚魔法で与えるダメージは、魔法攻撃力が高いほど増える。「魔攻20%アップ」などのサポートアビリティをセットするか、スーパースターの「小悪魔エンジェル」を使うなどして魔法攻撃力を高めるといい。また、「スサノオ」以外の召喚魔法には、属性をもつ攻撃のダメージを増やす導師の「精霊の助力」も有効だ。ジョブコマンドには白魔道士の「白魔法」や黒魔道士の「黒魔法」をセットして、「MP転化」の効果で増えたMPを有効利用していこう。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	白魔法(白魔道士)	召喚士は比較的精神が高く、「MP転化」のおかげでMPを豊富に使えるので、回復役も兼任できる
サポートアビリティ	魔法防御貫通 3(黒魔道士)	敵の魔法防御力を無視して、召喚魔法で大ダメージを与えられる
	召喚ラッシュ 3(召喚士)	召喚魔法を繰り返し使うだけで、ダメージを最大2.6倍まで増やせる
	コンバージェンス 3(魔人)	召喚魔法を敵単体に使うことで、通常よりも与えるダメージが上がる
	召喚魔法超強化 3(魔界幻士)	召喚魔法で与えるダメージを1.5倍に増やす。MP消費は2倍になる

上空からの攻撃で
敵を貫く

ヴァルキリー

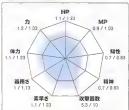
	ソウルハント		飛技
	2章のカレーダの森でエインフェリアを倒す (P.216)		

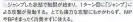
基本能力 得意とする槍を装備して戦おう

ヴァルキリーは力が高めで、槍を得意とする攻撃役だ。槍を装備していると「ジャンプ」など一部アビリティのダメージが上がるうえ、「クレセントムーン」などの全体攻撃時のダメージも1.25倍に増える。また、兜や鎧の適性も高いため、防御面においても不安は少ない。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.4	1	2	1	1.4
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.2	1.2	1	1	1.8
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.8	1.8	1.8	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 「ジャンプ」の特徴を把握しておこう

「ジャンプ」、「ハイジャンプ」、「スーパージャンプ」の3つは、使用したターンに空中に飛び上がり、次のターン以降に攻撃するアビリティだ。その特徴は2つあり、1つは空中にいる間は敵の攻撃を受けないこと。もう1つは槍を装備すると与えるダメージが上がることだ。

このうち、空中にいる間は攻撃を受けないという特性は、強力な攻撃を使ってくる敵との戦いで役立つ。一部のボスは強力なアビリティを使ってくるターンが決まっているため、その前のターンに「ジャンプ」を使えばダメージを受けずにすむのだ。これらのアビリティは1回の攻撃に合計2～3ターンかかるものの、使いこなせば強力なので積極的に使っていこう。

上記以外のオススメアビリティ

スカイ・ハイ

ジャンプした状態で戦闘が始まり、1ターン目に「ジャンプ」による攻撃が発動する。とても強力な攻撃にもかかわらず、MPやBPをまったく消費せずに使える。

クレセントムーン

敵全体を攻撃するアビリティ。敵全体に物理攻撃ができるジョブが少ないこともあり、敵の数が多いときには重宝する。敵の数しだいで「ジャンプ」と使い分けよう。

アスタリスク所持者
エインフェリア・ヴィーナス
声:甲斐田裕子

特務隊の任務に疑問を抱きつつも、公国の理想実現のために戦う武人。ヴィーナス三姉妹の長姉で、妹思いな一面も。イデアとは剣聖のもとで武術を学んだ同門だが、今となっては相容れない立場にある。

AR[illegible]
● ボタンの操作とセリフ
- 風のクリスタルの巫女……
- 発言するなと言っている!
- 手加減はしない……
- 私は、この報われぬ場所で……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	クレセントムーン	—	1	16	—	敵全体に通常攻撃と同じダメージを与える
2	コマンド	ジャンプ	—	1	5		ターンの最後にジャンプして画面からいなくなり、次のターンに、通常攻撃の2倍(槍装備時は3倍)のダメージを与える。ジャンプ中は敵から攻撃を受けない
3	サポート	槍の心得	—	—	—	1	槍の武器適性がS(2)になる
4	コマンド	ジャッジメント	—	2	10	—	通常攻撃の3倍のダメージを与える
5	コマンド	スピリットバリア	10	—	1	—	10ターンの間、自分が受けたダメージの10%ぶんのMPを消費することで、ダメージを0にする。MPが消費ぶんに足りない場合もダメージを0にできるが、MPがなくなると効果が切れる
6	コマンド	ソウルクラッシュ	16	—	5	—	通常攻撃で与えるダメージの10%ぶんだけ敵単体のMPを減らす
7	サポート	BP消費技強化	—	—	—	3	BPを消費するアビリティの消費BPが1増加し、威力が1.5倍になる
8	コマンド	ジェノサイド	—	—	10	—	敵と味方全体のうち、現在のHPが最大HPの10%以下の対象を戦闘不能にする
9	コマンド	ハイジャンプ	—	2	6	—	ジャンプして画面からいなくなり、次のターンに、通常攻撃の3倍(槍装備時は4.5倍)のダメージを与える。ジャンプ中は敵から攻撃を受けない
10	サポート	セレクション	—	—	—	2	敵がデフォルトをしていてもダメージが減らなくなる
11	サポート	ソウルハント	—	—	—	1	味方が戦闘不能になると、5ターンの間、物理攻撃力と魔法攻撃力が25%上がる。重ねがけ可能(最大50%アップ)
12	サポート	エアリアル	—	—	—	1	「ジャンプ」「ハイジャンプ」「スーパージャンプ」「スカイ・ハイ」による攻撃が通常よりも1ターン遅れ、威力が1.5倍になる。「ジャンプ」「ハイジャンプ」「スーパージャンプ」の消費BPが1増える
13	サポート	スカイ・ハイ	—	—	7(発動時)	2	敵の先制攻撃以外の戦闘開始時に空中にいて、最初のターンに通常攻撃の2倍(槍装備時は3倍)のダメージを与える
14	コマンド	スーパージャンプ	—	3	7	—	ジャンプして画面からいなくなり、2ターン後に敵全体に通常攻撃の2倍(槍装備時は3倍)のダメージを与える。ジャンプ中は敵から攻撃を受けない

戦闘指南 BPを増やして攻撃の機会を増やす

ヴァルキリーのアビリティはBPを消費するものが多く、攻撃の機会が少なくなりやすい。スーパースターの「もう一度あなたと」でBPを増やしたり、赤魔道士の「リベンジャー」をセットするなどして、攻撃の機会を増やしていこう。もちろん、「BP消費技強化」をセットして、アビリティの威力そのものを高める方法も効果的だ。ジョブコマンドに海賊の「海賊技」などをセットして、BPではなくMPを消費するアビリティも使えるようにしておくとなおいい。

オススメアビリティセット

	アビリティ	効果
ジョブコマンド	海賊技(海賊)	「ジャンプ」などはMPを消費しないため、余ったMPで「倍撃」や「倍々撃」などのアビリティを使っていこう
サポートアビリティ	両手持ち 1(ナイト)	槍を両手持ちにすることで、攻撃力を大幅にアップできる
	BP消費技強化 3(ヴァルキリー)	「ジャンプ」などのBPを消費するアビリティの威力が1.5倍になる
	エアリアル 1(ヴァルキリー)	「ジャンプ」などで攻撃を繰り出すのが遅れるが、ダメージが1.5倍になる
	リベンジャー 2(赤魔道士)	敵からダメージを受けたときに、25%の確率でBPが1増える

白魔法と黒魔法を操る
万能魔道士

赤魔道士

リベンジャー　白黒魔

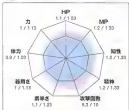
2章ⅩⅢのフロウエルでディローザを倒す (P.219)

基本能力 武器の適性も高いオールラウンダー

赤魔道士は知性と精神がともに高く、黒魔法と白魔法の効果を十分に引き出せる。また、武器の適性も総じて高く、剣や斧、槍など多彩な武器を使用できるのだ。何かのエキスパートというわけではないものの、何でも平均以上にできる点が赤魔道士の最大の長所となっている。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.8	1.6	1.6	1.6	1.6
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.6	1.4	1.6	1.2	1.4
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.4	1.8	1.4	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 2種類の魔法と条件で発動するアビリティ

赤魔道士のジョブコマンドは、白魔法と黒魔法の両方を使える「白黒魔」だ。最高でレベル4までの魔法を使用でき、その効果は白魔道士や黒魔道士がこれらの魔法を使った場合とほぼ同等。パーティの編成や戦闘の状況に応じて、攻撃と回復の魔法を使い分けていこう。

また、赤魔道士ならではの利点といえるのが、「ターンチェンジ」をはじめとする特定の条件で発動するサポートアビリティだ。敵から攻撃を受けたり自分が瀕死になるなどの条件を満たすと、BPが増えたり消費MPが0になるなどの有利な効果が発動する。ほかのジョブにセットしても便利なものが多いので、これらを習得するために赤魔道士を育てるのもいい。

上記以外のオススメアビリティ

リベンジャー

ダメージを受けたときに25%の確率でBPが1増える。単体攻撃か全体攻撃か、または物理攻撃か魔法攻撃かなどに関係なく条件を満たせるため、発動頻度は高い。

リカバリー

自分が状態異常になったときBPが2増える。敵の攻撃で状態異常になったときはもちろん、自分に「ポイズン」や「バーサク」などをかけることでもBPを増やせる。

アスタリスク所持者
フィオーレ・ディローザ

声:中田譲治

夜の街をうろついては、何人もの女性を口説き落としているという伊達男。その正体はエタルニアから派遣されたブラッドローズ特務隊の隊長である。彼が周到に巡らせた策はフロウエルを着実に蝕んでいる。

ARマーカー

ボタンの操作とセリフ

- A よお! お前さん……
- B 赤魔道士フィオーレ・ディローザ!
- X おじさんのテクは……
- Y ちょっとばかり、痛い目見るかい?

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	白黒魔Lv1	※	—	※	—	レベル1の白魔法(ケアル、ポイゾナ、ブラナ)と黒魔法(ファイア、ブリザド、サンダー)が使用できる
2	サポート	MP20%アップ	—		—	2	最大MPが20%上がる
3	コマンド	白黒魔Lv2	※	—	※	—	レベル1の白魔法・黒魔法と、レベル2の白魔法(プロテス、シェル、エアロ)と黒魔法(サイレス、ポイズン、スリプル)が使用できる
4	サポート	ターンチェンジ	—	—	—	1	敵の攻撃を回避したときにBPが1増える
5	サポート	ピンチに消費0		—	—	2	瀕死(HP20%未満)になったとき、消費MPが0になる
6	コマンド	白黒魔Lv3	※	—	※	—	レベル2以下の白魔法・黒魔法と、レベル3の白魔法(ケアルラ、レイズ、エスナ)と黒魔法(ファイラ、ブリザラ、サンダラ)が使用できる
7	サポート	アドレナリン	—	—	—	1	敵を戦闘不能にしたとき、BPが1増える。複数体まとめて戦闘不能にした場合は、その数だけBPが増える
8	サポート	魔法消費MP節約		—	—	3	魔法の消費MPが25%下がる
9	サポート	リカバリ	—	—	—	1	状態異常になったとき、BPが2増える
10	コマンド	白黒魔Lv4	※	—	※	—	レベル3以下の白魔法・黒魔法と、レベル4の白魔法(リフレク、デスペル、エアロラ)と黒魔法(ドレイン、アスピル、フィアー)が使用できる
11	サポート	リベンジャー	—	—	—	2	ダメージを受けたとき、25%の確率でBPが1増える。毒のダメージでは増えない
12	サポート	リバイバル	—	—	—	2	瀕死(HP20%未満)になったとき、75%の確率でBPが2増える。HPを消費するアビリティを使用して瀕死になったときは発動しない
13	サポート	ピンチに会心	—	—	—	1	瀕死(HP20%未満)になったとき、5ターンの間クリティカル率が900%上がる
14	サポート	オーバーリミット	—	—	—	1	行動時にBPがマイナスになっているほど魔法で与えるダメージが上がる(BP0以上:効果なし、BP−1:1.2倍、BP−2:1.3倍、BP−3:1.4倍、BP−4:1.5倍)

※ 消費MPと狙われ易さは各魔法ごとに決まっている(P121〜123)。

戦闘指南 「リベンジャー」で増えたBPを活用

　ダメージを受けるとBPが増えることがある「リベンジャー」をもつため、これを活かさない手はない。ジョブコマンドには導師の「精霊」やスーパースターの「歌唱」などをセットし、増えたBPを利用して味方をサポートするといい。

　ちなみに「リベンジャー」は、「ダメージ分散」の効果で味方からダメージを分け与えられた場合にも発動する。味方全員に「ダメージ分散」と「リベンジャー」をセットすると、BPが増える回数が飛躍的に多くなるので試してみよう。

オススメアビリティセット

ジョブコマンド	精霊(導師)	「精霊の助力」を自分に使って魔法のダメージを増やす、「大精霊の加護」で味方を守るなど攻守に役立つ
サポートアビリティ	MP転化 3 (召喚士)	敵からダメージを受けたとき、ダメージの1%ぶんのMPを回復できる
	オーバーリミット 1 (赤魔道士)	ブレイブを使ってBP−4の状態で攻撃すれば、魔法ダメージが1.5倍に
	アドレナリン 1 (赤魔道士)	「オーバーリミット」で強化された魔法で敵を倒し、BPを回復
	治療の知識 2 (薬師)	HPの回復量を2倍にすれば、「ケアルラ」でも十分に回復役になれる

調合や実験に精通する
アイテム博士

薬師

	治療の知識	固有コマンド	処方
	3章の シュタルクフォートでカダを倒す（P.244）		

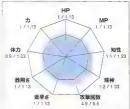
基本能力 右に出る者がないアイテムの使い手

薬師はさまざまなアイテムを利用して、味方をサポートすることを得意とするジョブだ。パラメータはどれも低めだが、アイテムの効果で補うことができる。なお、武器は杖と短剣を得意としているが、ジョブコマンドに「白魔法」をセットするなら精神の上がる杖を装備しよう。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.2	1	1.2	1.2	2
短剣	**弓**	**刀**	**ナックル**	**盾**
2	1.6	1	1.6	1
兜	**帽子**	**鎧**	**軽装**	**アクセサリ**
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 「調合」でさまざまな効果を作り出す

薬師の重要なアビリティは、ジョブレベル1から使える「調合」だ。「調合」では2つのアイテムを組み合わせて、物理攻撃力を50%上げる「ドラゴンパワー」や、最大HPを2倍にする「巨人の薬」といった、強力な調合品を作り出せる。ただし、「調合」に使うアイテムは数を集めにくいものが多い。気軽に「調合」を行なうなら、ノルエンデ村の調合アイテム屋の建設を進めて、アイテムを購入できるようにしよう。

ジョブ特性でもある「治療の知識」は、回復アイテムや回復魔法などの効果を2倍にできる、とても効果的なアビリティだ。回復役にはぜひセットしておきたいものなので、これを習得するために薬師を育てるのもいい。

上記以外のオススメアビリティ

予薬

状態異常を治療する道具をあらかじめ使っておくことで、6ターンの間、状態異常にかからなくなる。敵がどの状態異常にしてくるかわかっていると使いやすい。

広域

アイテムの使用対象を全体化でき、味方全体を一度に回復することも可能に。

自動フェニックス

▲「フェニックスの尾」があれば、ほかの行動をしながら味方の回復もできる。

アスタリスク所持者
カ・ダ

声：茶風林

猛毒兵器の開発に没頭している公国の研究者。師団長であるカミイズミの命に逆らって猛毒兵器を使用した過去があり、以来後方勤務を命じられているが、猛毒兵器は自身の功績だとして反省の色は見せていない。

ARマーカー

●ボタンの操作とセリフ

- A 先ごろ、完了しましたぞ……
- B バカにつける薬はないと……
- X むむっ!? だ、誰っ!?
- Y ヒィッヒッヒッヒ・・ああ・・…

習得アビリティ（□はジョブ特性）

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	調合	—	—	※	—	2つのアイテムを調合して特殊な効果を得る（P.132～）
2	コマンド	応急処置	—	—	2	—	ターンの最後に、残りHPが最も低い味方を回復する。「ケアル」と同程度のHP回復量）
3	コマンド	実験	—	—	1	—	消費アイテムを攻撃アイテムに変化させる（P.135～）
4	サポート	攻撃アイテム強化	—	—		1	攻撃アイテムで与えるダメージが1.5倍になる
5	コマンド	予薬	—	—	1	—	回復アイテムを選択して味方1人に使用すると、6ターンの間、選択した回復アイテムで治せる状態異常の耐性がつく（フェニックスの尾：即死、どくけし：毒、目薬：暗闇、やまびこ草：沈黙、目覚まし：睡眠、安息香：恐怖、万能薬：様々な状態異常）（P.136）
6	サポート	自動ポーション	—	—	1（発動時）	1	自分がダメージ（毒ダメージを除く）を受けた時に、「ポーション」を自動的に使用する。「ポーション」がないと発動しない
7	サポート	状態異常短期化	—	—	—	1	睡眠、麻痺、恐怖、混乱、魅了、ストップ状態になったとき、ターン開始時に自然に治る確率が通常よりも50%上がる
8	コマンド	広域	—	1	2	—	アイテムの対象を全体化して使用する
9	サポート	治療の知識	—	—	—	2	セットしたキャラクターが使用する回復魔法、回復アビリティ、回復アイテム（メニュー画面で使用する回復魔法、回復アイテムを含む）の効果が2倍になる
10	コマンド	毒薬	—	—	※	—	回復アイテムの回復量と同じ値のダメージを与え、毒状態にする（P.137）
11	サポート	自動フェニックス	—	—	—	2	自分が行動したあと、味方に戦闘不能者がいると「フェニックスの尾」を自動で使用する。「フェニックスの尾」がない、またはブレイブリーセカンド中の行動の場合は発動しない
12	コマンド	採集	—	—	1	—	戦闘中にフィールドからアイテムを採取する（P.137～）
13	コマンド	蘇生	—	—	3	—	味方全体の戦闘不能を回復し、最大HPの25%を回復する
14	サポート	痛覚麻痺	—	—	—	3	戦闘開始から2ターンの間、ダメージを受けてもHPが減らない。2ターン目の終わりに、それまでに受けたダメージをまとめて受ける

※：狙われ易さは使用した調合品、毒薬ごとに決まっている（P.134、P.135、P.137）。

戦闘指南 調合で敵に弱点属性を付加する

薬師が本領を発揮するのは、調合で味方をサポートできるボスとの長期戦。特に弱点属性がない敵に対しては、「ウィークファイア」などの調合効果を発生させて弱点属性を付加する戦術が効果的だ。そのうえで、味方が黒魔法や魔法剣で攻撃すれば大ダメージを与えられる。

自身にセットするジョブコマンドは、白魔道士の「白魔法」がオススメ。ジョブ特性の「治療の知識」のおかげで回復魔法の効果が2倍になるため、白魔道士に匹敵する回復量になる。

オススメアビリティセット

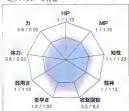
区分	アビリティ	解説
ジョブコマンド	白魔法（白魔道士）	「治療の知識」によって回復魔法の効果が高まるため、優秀な回復役としても立ち回れる
サポートアビリティ	自動フェニックス 2（薬師）	調合やアイテムを使うと同時に、戦闘不能の味方の回復もできる
	攻撃アイテム強化 1（薬師）	攻撃アイテムで敵に与えるダメージが1.5倍に増える
	聖者 2（導師）	「治療の知識」との相乗効果で回復魔法の効果が5倍にはね上がる
	道具クリティカル 1（聖騎士）	アイテムを使用したとき15%の確率でクリティカルが発生して効果が2倍

基本能力 味方全体をサポートする唯一無二の存在

歌によって味方全体を一気に強化できる優秀なサポート役。素早さ以外のパラメータは高くないが、歌の効果自体には影響しない。武器はロッド、杖、短剣を得意としているものの、力が低く与えるダメージは小さいので、防御面を強化してサポート役に徹するといいだろう。

パラメータ特性

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.8	1	1	2	2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
2	1	1	1.4	1.2
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.2	1.8	1.2	1.8	1.8

アビリティ 味方を強化する多彩な歌を習得

「歌唱」には味方全員のステータスを上げるものがあり、重ねがけすることで効果を上乗せできる。その効果は大きく、たとえば「パワーオブラブ」を2回使用すれば物理攻撃力は1.5倍になり、敵に与えるダメージを大幅に増やせる。同様に「小悪魔エンジェル」で魔法攻撃力を高めたときも、大幅なダメージアップが見込めるのだ。また、物理防御力や魔法防御力を上げられるものもあるので、強力な攻撃を使う敵と戦う際は、優先的に使ってダメージを抑えよう。

ほかにも、味方のBPを1増やせる「もう一度あなたと」がとても便利。攻撃役のBPを増やして戦闘を早く終わらせたり、ピンチ時に回復役のBPを増やしたりと、柔軟な使い方が可能だ。

上記以外のオススメアビリティ

私の彼は勇者様

BPを2消費して、味方全体のBPを1上げる。このとき、アビリティを使用した本人のBPも1増えるため、「私の彼は勇者様」で実質的に消費するBPは1となる。

恋はヘイスト

味方全体の行動速度を上げる。敵より早く行動できれば回復などが遅れない。

サレナホリナ☆彡

BPが1以上ある敵のBPを0にする。敵にBPを吸収されたあとなどに有効。

アスタリスク所持者

プリン・ア・ラ・モード

声:水沢史絵

黒鉄之刃に所属する、歌って仕切れる戦場アイドル。彼女のお仕事は前線で味方を鼓舞し、敵の士気を下げること。本人は深く考えず歌っているだけだが、その歌の効果は絶大で戦局を変える力をもっている。

ARマーカー

● ボタンの操作とセリフ

- A 嬉しい！ わざわざ私の歌を……
- B 私は、プリン・ア・ラ・モード……
- ほうげきタイム、はっじめっるよ～……
- うう……ひどいよ、私……

習得アビリティ（□はジョブ特性）

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	パワーオブラブ	30	—	—	—	4ターンの間、味方全体の物理攻撃力を25%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
2	コマンド	恋はヘイスト	24	—	—	—	4ターンの間、味方全体の行動速度を25%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
3	コマンド	もう一度あなたと	26	—	—	—	味方1人のBPを1上げる
4	コマンド	まもってあげるよ	24	—	—	—	4ターンの間、味方全体の物理防御力を25%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
5	コマンド	ココロノカギ	24	—	—	—	4ターンの間、味方全体の魔法防御力を25%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
6	サポート	補助強化	—	—	—	1	自分が受けるステータスアップ効果が10%アップし（たとえば25%アップは35%アップになる）、ステータス減少効果が10%ダウンする。ステータスアップ効果の上限値（P.049）は変化しない
7	コマンド	小悪魔エンジェル	24	—	—	—	4ターンの間、味方全体の魔法攻撃力を25%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
8	コマンド	CATCH ME	12		100	—	5ターンの間、狙われ易さを100（最大値）にして敵に狙われやすくする
9	サポート	ボルテージ	—	—	—	2	ターン終了時に、自分の物理攻撃力、魔法攻撃力、物理防御力、魔法防御力が5%アップしていく。重ねがけ可能（最大50%アップ）
10	サポート	補助長期化	—	—	—	1	自分にかかっているステータスアップ効果の継続ターンが、通常の2倍になる
11	サポート	魅了無効	—	—		1	戦闘中に魅了状態にならなくなる
12	サポート	歌唱消費MP節約	—	—	—	2	歌唱の消費MPが50%下がる
13	コマンド	サレナホリナ☆彡	30	—	—	—	敵全体の、BPが1以上の対象のBPを0にする
14	コマンド	私の彼は勇者様	—	2	—	—	自分も含む味方全体のBPを1上げる

戦闘指南 歌の効果が切れる前に重ねがけしよう

歌で味方の能力を上げることと、歌の効果が切れないように重ねがけすることが重要。たとえば、「パワーオブラブ」は継続が4ターンで、最後に使用してから4ターン経過すると、重ねがけした効果も含めてゼロになってしまう。しかし、その前にアビリティを使いなおせば、効果を維持したまま継続を4ターンに更新できるのだ。ボスなどと戦うときは「パワーオブラブ」や「小悪魔エンジェル」を3ターンおきに使い、ステータスがアップした状態をキープしよう。

オススメアビリティセット

種類	アビリティ	効果
ジョブコマンド	精霊（導師）	「歌唱」以外の方法で味方をサポートできるようになり、属性をもつ攻撃や状態異常から味方を守れる
サポートアビリティ	沈黙無効 1（黒魔道士）	沈黙状態になって「歌唱」が使えなくなるのを防ぐ
	両手盾 1（ナイト）	両手に盾を持って防御力を高める。守りを固めてサポート役に徹するときに
	HP倍化 3（導師）	戦闘中の最大HPが2倍に増えて、生存率が大幅に高まる
	徐々にMP回復 1（魔界幻士）	毎ターンMPが30回復。「歌唱」を使いやすくする

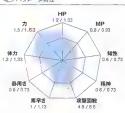
	火事場力	固有コマンド	海賊技
入手方法	3章16のファンキー・フランキスカ号でバルバロッサを倒す（P.236）		

基本能力 全ジョブ中トップの力をもつ攻撃役

海賊は全ジョブ中最大の力をもつ。そのうえ、元々の攻撃力が高い斧の適性も最高であるため、敵に与えるダメージもトップクラスだ。しかし、器用さが低く、斧の命中率が低いこともあって通常攻撃は当たりにくい。命中率を補うか、必ず当たるアビリティで攻撃しよう。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.8	2	1.4	1	1
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.2	1	1	1.2	1.8
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.2	1.8	1.2	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 敵の能力を下げるアビリティが充実

海賊のアビリティには、「倍撃」のように敵に大ダメージを与えるものと、「甲羅割り」や「牙折り」のように攻撃しつつ敵の能力を一時的に下げるものがある。特に後者の能力を下げるアビリティは、ほかに習得するジョブが少ない貴重なもの。なかでも「甲羅割り」や「鱗剥ぎ」を使えば、敵の防御力を通常の75%に下げることができる。これによって、自分だけでなく味方全員が敵に与えられるダメージを増やせるので、戦闘の序盤に使用していこう。

また、斧の武器適性をSにする「斧の心得」は、海賊以外の攻撃役にも有効。斧には「巨人の斧」のように攻撃力が抜群に高いものがあるため、大幅な攻撃力アップが期待できる。

上記以外のオススメアビリティ

倍々撃

通常攻撃の4倍の威力がある攻撃を繰り出す。斧は命中率が低く、通常攻撃ではダメージが少なくなりがちなため、実質的なダメージは4倍よりも大きくなる。

挑発

敵の狙いを自分に向けさせる。残りHPが少ない味方がいるときに使いたい。

火事場力

瀕死になると物理攻撃力などがアップ。効果が発動したらHPを回復しよう。

アスタリスク所持者
ハイレディン・バルバロッサ

声:廣田行生

黒鉄之刃の海戦部隊を指揮する男で豪快な笑い声が特徴。乗組員のいなくなった船に乗り、夜になるたびにパイレーツ・オーシャンを徘徊しているが目的は不明。かつて亡くなった友人が関係しているようだが…。

AR

●ボタンの操作とセリフ

- A 我が輩は、黒鉄之刃の……
- B 風の巫女とその一党よ……
- X ぜひ一度、手合わせしたいと……
- Y フン!

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	倍撃	※1	—	10	—	通常攻撃の2倍のダメージを与える
2	コマンド	挑発	—	—	100	—	狙われ易さを100(最大値)にして、敵に狙われやすくする
3	コマンド	甲羅割り	9	—	7	—	通常攻撃と同等のダメージを与え、4ターンの間、敵の物理防御力を25%ダウン(最大25%ダウン)
4	コマンド	鱗剥ぎ	9	—	7	—	通常攻撃と同等のダメージを与え、4ターンの間、敵の魔法防御力を25%ダウン(最大25%ダウン)
5	コマンド	すね砕き	9	—	7	—	通常攻撃と同等のダメージを与え、4ターンの間、敵の行動速度を25%ダウン(最大25%ダウン)
6	コマンド	一斉攻撃	—	1	10	—	自分と瀕死(HP20%未満)の味方全員で同時に通常攻撃をする 攻撃に参加した味方は行動終了とはならず、それぞれ行動できる
7	コマンド	バーサク	—		5	—	6ターンの間、自身の物理攻撃力が50%上がり、通常攻撃を出し続ける(バーサクの物理攻撃力アップ効果は他の物理攻撃力アップと重複する)
8	サポート	火事場力	—	—	—	2	瀕死(HP20%未満)になったとき、5ターンの間、自分の物理攻撃力と物理防御力が50%アップ(最大50%アップ)
9	サポート	物攻20%アップ	—	—	—	2	物理攻撃力が20%アップ
10	コマンド	牙折り	9	—	7	—	通常攻撃と同等のダメージを与え、4ターンの間、敵の物理攻撃力を25%ダウン(最大25%ダウン)
11	コマンド	脳天落とし	9	—	7	—	通常攻撃と同等のダメージを与え、4ターンの間、敵の魔法攻撃力を25%ダウン(最大25%ダウン)
12	サポート	斧の心得	—	—	—	1	斧の武器適性がS(2)になる
13	コマンド	大爆流	—	2	20	—	通常攻撃の0.3倍のダメージを与える水属性の攻撃を最大16回繰り出す。各攻撃は20%の確率ではずれる
14	コマンド	倍々撃	※2	—	20	—	通常攻撃の4倍のダメージを与える

※1 最大MPの25%ぶんのMPを消費する。　※2 最大MPの50%ぶんのMPを消費する。

戦闘指南 消費MPをなくして「倍々撃」を連発

ジョブレベルが低いときから使える「甲羅割り」と「倍撃」だけでも、攻撃役として十分に活躍できる。さらに、スーパースターなどに物理攻撃力を高めてもらえば、楽々と大ダメージを与えることが可能だ。また、ソードマスターをジョブレベル14まで育てておく必要はあるが、ジョブコマンドに「武士道」をセットして、「薩摩守」を利用するのもいい。2ターンの間、すべての消費MPを0にできるので、消費MPが多い「倍々撃」を連発することも可能になるのだ。

オススメアビリティセット

種類	アビリティ(ジョブ)	解説
ジョブコマンド	武士道(ソードマスター)	「薩摩守」で消費MPを0にして「倍々撃」を多用。「挑発」を使ってから「蛇の道は蛇」で反撃を狙うのも強力
サポートアビリティ	両手持ち 1(ナイト)	ただでさえ攻撃力の高い斧を両手持ちして、物理攻撃力を大幅にアップ
サポートアビリティ	ホークアイ 1(狩人)	通常攻撃の命中率を上げてヒットしやすくし、与えるダメージを安定させる
サポートアビリティ	物攻20%アップ 2(海賊)	物理攻撃力を高めて、敵に与えるダメージを増やす
サポートアビリティ	徐々にMP回復 1(魔界幻士)	毎ターンMPが30回復。「倍撃」なら「薩摩守」なしでも多用できる

圧倒的な手数で
敵を切り刻む

忍者

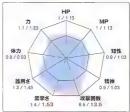
ジョブ特性	二刀流	固有コマンド	忍術
入手方法	3章40のハルトシルトでキキョウを倒す (P.256)		

基本能力 最高峰の攻撃役となる力を秘める

忍者は素早さと攻撃回数が全ジョブ中トップ。しかも、攻撃回数の上限を2倍に増やすサポートアビリティも習得するため、全ジョブ中で最高の物理ダメージを叩き出せるポテンシャルを秘めている。また、器用さの値も高いので命中率が高く、通常攻撃でもダメージを与えやすい。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.4	1	1.2	1	1.2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
2	1.2	1.6	1.2	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 「一気呵成」で攻撃回数を増やす

忍者は敵の攻撃を避けたり、能力を強化したりできるアビリティを習得する。特に強力なのが、攻撃回数を100%アップさせて与えるダメージを上げる「一気呵成」だ。ただし、通常では攻撃回数の上限が16であり、「一気呵成」の効果を活かしきれない。攻撃回数の上限を32まで上げる「万手沙華」をセットしておくと効果的だ。

なお、忍者のジョブ特性である「二刀流」は、右手と左手それぞれに武器を装備しても攻撃力が下がらないという効果をもつ。「二刀流」を活かして戦う場合、両手に攻撃力の高い同種の武器を装備するのもいいが、「刀」と「剣」など別の種類の武器を装備しておくと、両方の種類の必殺技を使うことができる(P.035)。

上記以外のオススメアビリティ

空蝉之術

物理攻撃を1回だけ確実に回避できる状態になる。あらかじめ「光陰流水」をセットしておくと、「空蝉之術」の効果で単体物理攻撃を避け、確実に反撃を叩き込める。

傀儡之術

敵の狙いを特定の味方に向けるという変わり種のアビリティ。ただし、必ずしも指定した味方に単体攻撃を使うわけではなく、全体攻撃を使ってくる場合もある。

アスタリスク所持者

キキョウ・コノエ

声:斎藤恵理

おしとやかな印象の女性だが、じつは暗殺や撹乱を得意とする隠密部隊の首領。素顔のときはいっさい口をきかず、どうしても話す必要があるときは、わざわざ別の姿に変装して独特な早口でまくしたてる。

ARマーカー

ボタンの操作とセリフ

(短剣で斬りつける)

(踏み込みつつ半回転)

(両手を十字に合わせる)

くっ! そんなっ!?

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	疾風迅雷	16	—	5	—	ターンの最初に行動でき、通常攻撃と同等のダメージを与える。複数人が同時に使った場合は、通常の行動順と同じ順番で行動する
2	サポート	光陰流水	—	—	5(発動時)	1	単体物理攻撃を回避したとき、反撃して通常攻撃と同じダメージを与える
3	サポート	回避10%アップ	—	—	—	1	回避率が10%アップ
4	コマンド	空蝉之術	—	—	1	—	物理攻撃を一度だけ回避できる
5	サポート	起死回生	—	—	—	1	物理攻撃を回避するたびに、3ターンの間、物理攻撃力と魔法攻撃力が25%アップ。重ねがけ可能(最大50%アップ)
6	コマンド	一気呵成	—	1	1	—	そのターンのみ攻撃回数を100%アップ
7	サポート	一刀両断	—	—	—	1	通常攻撃で敵を倒したとき、さらに通常攻撃を出すことがある(倒した敵の残りHPが、通常攻撃のダメージよりも少ないほど発生しやすい)
8	サポート	回避20%アップ	—	—	—	2	回避率が20%アップ
9	コマンド	瞬身之術	—		1		6ターンの間、回避率が50%アップ。重ねがけ可能(最大50%アップ)
10	コマンド	傀儡之術	—	—	2	—	使用したターンのみ、敵の単体攻撃が選択した味方に集中する(狙われ易さとは関係なく、敵の単体攻撃のときは必ず狙われる)
11	サポート	二刀流	—	—	—	2	両手に武器を装備したときの攻撃力が高まる(通常、両手に武器を装備すると、武器の攻撃力が本来の50%となるが、「二刀流」をセットすると武器の攻撃力が通常通り100%となる)
12	コマンド	隠身之術	—	—	—	—	5ターンの間、自分の狙われ易さを1(最小値)に下げて、敵に狙われにくくする
13	サポート	回避30%アップ	—	—	—	3	回避率が30%アップ
14	サポート	万手沙華	—	—	—	2	攻撃の最大ヒット数が、16から32に増える

戦闘指南 「二刀流」での通常攻撃を主力にする

忍者を攻撃役にするなら、まず「斧の心得」などをセットして、「二刀流」で攻撃力の高い武器を利用できるようにしよう。通常攻撃のダメージを増やすため、ジョブコマンドには魔法剣士の「魔法剣」をセット。戦闘では「魔法剣」で敵の弱点を突ける属性を付加し、ブレイブを使いつつ「一気呵成」で攻撃回数を増やして攻撃する。右手と左手それぞれの攻撃で5000ダメージ以上を与えられれば、アビリティで9999ダメージを1回与えるより効果的な戦法となるのだ。

オススメアビリティセット

	アビリティ	効果
ジョブコマンド	魔法剣(魔法剣士)	左右の武器に、同時に属性と魔法ダメージを付加。「二刀流」や「万手沙華」との相乗効果でダメージアップ
サポートアビリティ	ホークアイ 1(狩人)	基本命中率の低い斧で通常攻撃をするなら、命中率の強化が必要になる
サポートアビリティ	プリシジョン 2(狩人)	通常攻撃がすべて当たった時のダメージを大幅に増やせる
サポートアビリティ	斧の心得 1(海賊)	攻撃力が高い斧の適性を上げることで、物理攻撃力を強化する
サポートアビリティ	万手沙華 2(忍者)	攻撃回数の上限を32にすることで、「一気呵成」の効果を最大限発揮

刀を構えて
鋭い反撃を繰り出す

ソードマスター

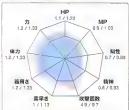
	反撃　固有コマンド 武士道
	3章Ⅲのシュタルクフォートでカミイズミを倒す(P.254)

基本能力　攻めよりも反撃を得意とする攻撃役

ソードマスターは、敵から攻撃を受けたときに反撃して大ダメージを与えることを得意とする。一方で、自分から攻めるアビリティはほとんどないという特殊なジョブだ。力と刀の適性が高いため攻撃役に向いているが、その能力の高さを活かすには工夫が必要になる。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.6	1.2	1.2	1	1.2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.6	1	2	1.2	1.8
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.8	1.8	1.8	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ　さまざまな条件で強力な反撃が発動

単体物理攻撃に対して反撃する「海老で鯛を釣る」や、瀕死時にダメージを受けると反撃する「窮鼠猫を噛む」のように、特定の条件を満たすと発動する反撃系のアビリティを習得。

反撃系のアビリティは使用したターンしか効果がないものの、「海老で鯛を釣る」であれば通常攻撃の2倍、「窮鼠猫を噛む」であれば通常攻撃の7.5倍ものダメージを与えられるため、効果は絶大だ。ただし、これらの反撃系のアビリティは自分以外の味方が狙われたときや敵の攻撃で倒されてしまうと発動しないため、いつ使うかを見極めるのが難しい。敵が使用する攻撃の種類や、行動パターンを見極めて、適切なアビリティを選ぶことが大切だ。

上記以外のオススメアビリティ

蛇の道は蛇

アビリティ使用時に敵のうちの1体を指定する。そのターンに指定した敵から単体攻撃を受けると反撃できる。物理攻撃でも魔法攻撃でも発動し、反撃可能だ。

反撃

ジョブ特性でもある。単体物理攻撃を受けたときに高い確率で反撃する。

出る杭は打たれる

敵のBPが0なら、BPを1減らすことで、次のターンを行動不能にできる。

アスタリスク所持者
ノブツナ・カミイズミ

声 緑川光

あらゆる剣技に精通するものを意味する「剣聖」の異名をもつ、黒鉄之刃団長。武力はもちろん指揮能力にも優れ、内外から評価される人物。イデアの剣の師匠でもあり、彼女の出立を聞いて愛刀・伊勢守を授けた。

ARマーカー

● ボタンの操作とセリフ

ほう、これを避けるか……

忘れるな。今後、私の指示を……

フッ、見事だ

もはや言葉は不要……

習得アビリティ（□はジョブ特性）

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	海老で鯛を釣る	―	―	1（発動時5）	―	使用したターンのみ、物理攻撃を受けると、反撃して通常攻撃の2倍のダメージを与える。また、受けるダメージを半減する
2	サポート	土属性軽減	―	―	―	1	戦闘開始時に土属性ダメージ軽減の状態で始まる ※
3	サポート	刀の心得	―	―	―	1	刀の武器適性がS(2)になる
4	コマンド	出る杭は打たれる	―	1	7	―	対象のBPを1減らす。一部の敵やボスに対しては成功率が30%になる(P.478)
5	サポート	行きがけの駄賃	―	―	5（発動時）	2	通常攻撃をしたとき、25%の確率で追加で通常攻撃をする。反撃時および混乱・魅了状態では発動しない
6	サポート	反撃	―	―	5（発動時）	2	単体物理攻撃を受けたとき、60%の確率で反撃して通常攻撃と同じダメージを与える
7	サポート	混乱無効	―	―	―	1	混乱状態にならなくなる
8	コマンド	馬の耳に念仏	―	―	1（発動時5）	―	使用したターンのみ、魔法攻撃を受けると、反撃して通常攻撃の3倍のダメージを与える。また、受けるダメージを半減する（グラビデなどの、割合でダメージを与える魔法のダメージは半減しない）。リフレクでの反射による魔法ダメージでは発動しない
9	サポート	反撃強化	―	―	―	1	ソードマスターのアビリティに限らず、敵の攻撃に対して反撃を行なうアビリティで与えるダメージを1.5倍にする
10	コマンド	蛇の道は蛇	―	―	1（発動時10）	―	使用したターンのみ、選択した対象から単体攻撃を受けると、反撃して通常攻撃の4倍のダメージを与える
11	サポート	捲土重来	―	―	―	2	行動時、または反撃したときにBPが多いほど、物理攻撃のダメージが上がる（BP0以下:変化なし、BP1:1.1倍、BP2:1.21倍、BP3:1.33倍、BP4:1.46倍）
12	コマンド	窮鼠猫を噛む	―	―	1（発動時20）	―	使用したターンのみ、瀕死（HP20%未満）の状態でダメージを受けて耐えたとき、反撃して通常攻撃の7.5倍のダメージを与える。リフレクでの反射による魔法ダメージでは発動しない
13	サポート	急がば回れ	―	―	―	1	デフォルトすると、2ターンの間、行動速度が50%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
14	コマンド	薩摩守	―	―	1	―	2ターンの間、消費MPが0になる

※：「大地の護符」の効果とは重複しない。

戦闘指南 自分が狙われるように工夫しよう

ソードマスターの主力である反撃系のアビリティを活用するには、わざと敵から攻撃されるのが有効。そこで、「海賊技」の「挑発」で狙われやすくする、「忍術」の「傀儡之術」で敵の狙いを自分に向ける、「騎士道」の「全力でかばう」で味方の代わりに攻撃を受けるなどの方法を使おう。なお、物理攻撃と魔法攻撃の両方を使う敵には反撃系のアビリティは活用しにくい。ジョブコマンドに「体術」や「海賊技」をセットして、自分から攻撃できるアビリティを利用していこう。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	騎士道（ナイト）	「鉄壁」と「全力でかばう」を併用して、味方を守りつつ反撃。自ら攻撃するなら「鉄壁」と「超突進」を併用する
サポートアビリティ	両手持ち 1（ナイト）	適性の高い刀を両手持ちして、さらに物理攻撃力をアップ
	かばう 1（ナイト）	「全力でかばう」で指定しなかった味方が狙われたときも、かばって反撃
	反撃強化 1（ソードマスター）	ジョブ特性の「反撃」や反撃系のアビリティで与えるダメージを増やす
	捲土重来 2（ソードマスター）	BPを3までためておけば、常にダメージが1.33倍にアップする

闇の儀式で
敵を攻撃する呪術者

魔人

ジョブ特性 魔法ダメージ吸収 ／ 儀式

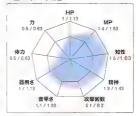
4章4のエタルニア公国軍　総司令部で
ヴィクトリアを倒す（P.269）

基本能力 知性と精神が高い魔法の使い手

全ジョブ中でトップの知性をもつ魔人は、魔法攻撃のスペシャリストだ。魔法の威力を高めるアビリティも駆使すれば、黒魔道士をはるかに上回るダメージを叩き出せる。さらには精神の値も白魔道士と同程度に高いため、回復魔法を使わせても十二分に活躍することが可能だ。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1	1	1	2	1.4
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1	1	1	1	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 闇属性の強力な魔法攻撃を習得

「儀式」には特定の条件を満たす者を対象とした闇属性の魔法攻撃を放つアビリティが多い。たとえば、「滅」は毒状態の者を対象とし、「禍」はBPが1以上の者を対象とするという具合だ。ただし、これらのアビリティは味方も対象に含むため、味方が巻き込まれない状況でのみ使っていこう。「儀式」の多くは、消費MPが少ないわりにダメージは大きいため、使いどころを見極めれば強力な攻撃手段となる。

また、魔人は「黒魔法強化」や「黒魔法MP節約」のように、黒魔法に関連したサポートアビリティも習得するが、「儀式」で放つ魔法攻撃は対象にはならない。これらの効果は、あくまでジョブコマンド「黒魔法」にのみ影響するのだ。

上記以外のオススメアビリティ

滅

▲敵と味方のうち毒状態の者に強力な魔法ダメージを与える。その威力倍率は14倍と、黒魔法「ファイガ」の威力倍率5倍をはるかに上回る値となっている。

贄

▲自分のHPを消費して魔法攻撃力を高める。「儀式」のダメージも大きく増加。

コンバージェンス

▲召喚魔法や儀式の「葬」を単体の敵に使用することでダメージを増やす。

アスタリスク所持者
ヴィクトリア・F・シュタイン

声:谷花音

エタルニア公国軍最高意志決定機関・六人会議の一員。幼い少女の姿をしているが、性格は残忍で人を殺すことに何のためらいもない。人知を超える絶大な魔力を有するも、ときに発作を起こしてしまう。

ARマーカー

ボタンの操作とセリフ

- アハハハハハ!!
- ほうほう、これはこれは…・
- さあ、無様に逃げまどうがよい……
- フフ、今日のわらわは…・

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	屍	4	—	4		敵1体を死の宣告状態にする。状態異常追加値(死の宣告):75
2	サポート	黒魔法強化	—	—	—	1	黒魔法の消費MPが1.5倍に、与えるダメージが1.25倍になる ※2
3	コマンド	滅	4	—	4	—	敵味方全体のうち、毒状態の対象を闇属性の魔法(基本威力:110、威力倍率:14)で攻撃する
4	サポート	魔法ダメージ吸収	—	—	—	1	魔法攻撃によって受けた魔法ダメージの25%ぶんHPを回復する。ただし、毒のダメージや受けたダメージで戦闘不能になってしまう場合は回復できない
5	コマンド	昏	9	—	4	—	敵味方全体のうち、睡眠状態の対象を即死させる。一部の敵やボスに対しては無効(P.478)。状態異常追加値(即死):75
6	サポート	黒魔法MP節約	—	—	—	2	黒魔法の消費MPが25%減る
7	コマンド	贄	—	—	1	—	最大HPの25%を消費し、3ターンの間、魔法攻撃力を50%アップ(最大50%アップ)
8	サポート	零	—		—	1	行動時、MPの下一桁が0だと魔法攻撃で与えるダメージが1.5倍になる
9	サポート	コンバージェンス	—	—	—	3	範囲が全体しか選べない魔法攻撃を単体化することで、与えるダメージを1.5倍にする
10	コマンド	災	4	—	1		敵味方全体のうち、BPが−1以下の対象を闇属性の魔法(基本威力:110、威力倍率:5)で攻撃する。対象BPが少ないほど与えるダメージがアップ(BP0以上:ダメージなし、BP−1:2倍、BP−2:3倍、BP−3:4倍、BP−4:5倍)
11	サポート	状態異常強化	—	—	—	1	武器・魔法・アビリティの状態異常追加値(P.053)を25増やす
12	コマンド	禍	4	—	4	—	敵味方全体のうち、BPが1以上の対象を闇属性の魔法(基本威力:110、威力倍率:5)で攻撃する。対象BPが多いほど与えるダメージがアップ(BP0以下:ダメージなし、BP1:2倍、BP2:3倍、BP3:4倍、BP4:5倍)
13	サポート	黒魔法超強化	—		—	3	黒魔法の消費MPが2倍に、与えるダメージが1.5倍になる ※2
14	コマンド	葬	※1	—	4	—	敵全体を闇属性の魔法(基本威力:160、威力倍率:5)で攻撃する

※1 最大MPの25%ぶんのMPを消費する。 ※2「黒魔法強化」と「黒魔法超強化」を同時にセットすると、黒魔法の消費MPが3倍、与えるダメージが約1.9倍になる。

戦闘指南 「儀式」を活用するなら「黒魔法」をセット

「儀式」による魔法攻撃は強力だが、条件を満たさなければダメージを与えられないものが多い。これを利用するなら、ジョブコマンドに黒魔道士の「黒魔法」、サポートアビリティに「何でも全体化」をセットし、「ポイズン」や「スリプル」を敵全体にかけられるようにしよう。そのあとに「滅」や「昏」を使えば、敵を一掃することも可能になる。また、「黒魔法」をセットすれば「ファイガ」などの魔法も使えるため、闇属性に耐性をもつ相手とも戦いやすくなるのだ。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	黒魔法(黒魔道士)	「ポイズン」や「スリプル」で敵を毒状態や睡眠状態にし、「滅」や「昏」を発動。黒魔法が使えるのも利点だ
サポートアビリティ	何でも全体化 3(黒魔道士)	「ポイズン」や「スリプル」をはじめ、「サイレス」や「デス」の全体化も有効
	魔法防御貫通 3(黒魔道士)	敵の魔法防御力を無視できるようになれば、「儀式」のダメージもアップ
	状態異常強化 1(魔人)	「儀式」の条件となる「ポイズン」や「スリプル」を効きやすくする
	黒魔法強化 1(魔人)	「黒魔法」を強化すれば、状態異常が効きにくい敵とも戦えるようになる

精霊の力を借りて
味方を援護する

導師

白魔法MP節約　固有コマンド 精霊

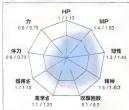
4章のエタルニア公国軍　総司令部で
ヴィクターを倒す（P.269）

基本能力 MPと精神が高く回復役にも向く

導師は、敵の属性や状態異常効果をもつ攻撃を防ぐアビリティを得意とするジョブだ。導師がいると戦闘を安全に進められる場面が多いので、1人は育てておきたい。さらに、導師は精神の値が全ジョブ中で最高となっており、白魔法を使わせれば白魔道士以上の活躍もできる。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1	1	1	1.4	2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1	1	1	1	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 属性をもつ攻撃や状態異常を防ぐ

導師の代表的なアビリティには、属性をもつ攻撃を半減する「大精霊の加護」や、2ターンの間ダメージを受けなくなる「静寂」、状態異常を完全に防ぐ「妖精の加護」などがある。敵の攻撃に合わせてこれらを使い分ければ、味方が受けるダメージを大幅に減らすことが可能だ。特に終盤のボスは、属性や状態異常効果をもつ強力な攻撃を多用するため、導師のアビリティは必須といっていいぐらい重要といえる。

そのほか、属性をもつ攻撃のダメージを1.5倍にする「精霊の助力」も強力なアビリティのひとつ。「精霊の助力」で強化したうえで、黒魔法や魔法剣、召喚魔法で敵の弱点を突けば、与えるダメージは通常の2.25倍に増えるのだ。

上記以外のオススメアビリティ

BPコンバート

最大MPの4分の1を消費してBPを2増やせる。「妖精の加護」などのBP消費が大きいアビリティを使う前後に「BPコンバート」を使用すれば、BP切れを防げる。

神秘

「大精霊の加護」の強化版ともいえる、ジョブレベル13で習得するアビリティ。敵が使う「ファイガ」などの属性をもつ攻撃を無効化して、ダメージを0にできる。

アスタリスク所持者
ヴィクター・S・コート

声:小野大輔

幼少期より白魔道の知識に精通し、エタルニア公国の医療技術を「不死の国」と呼ばれるほどに発展させた人物。ときおり発作を起こすヴィクトリアの主治医兼従者でもあり、彼女の言うことはすべて肯定する。

ARマ…
● ボタンの操作とセリフ
- A はい。ヴィクトリア様の……
- B ならば私がお相手仕りましょう…
- X ヴィクトリア様を、ガキ呼ばわりは…
- Y ヴィクトリア様、どうぞその魔力……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	精霊の加護	16	—	1	—	4ターンの間、味方単体を全属性無効の状態にする
2	サポート	自動シェル	—	—	—	1	戦闘開始から10ターンの間、自分に「シェル」がかかった状態になる
3	サポート	魔防20%アップ	—	—	—	2	魔法防御力が20%アップ
4	コマンド	精霊の助力	—	1	2	—	5ターンの間、味方単体の属性を持つ攻撃(物理攻撃か魔法攻撃かは問わない。魔法剣も含む)のダメージが1.5倍になる
5	コマンド	BPコンバート	※	—	1	—	自分のBPを2増やす
6	サポート	白魔法MP節約	—	—	—	2	白魔法の消費MPが25%減る
7	コマンド	精霊同化	32	—	1	—	4ターンの間、味方単体を全属性吸収の状態にする
8	コマンド	静寂	—	2	—	—	2ターンの間、敵味方全体が受けるダメージが0になる(状態異常の効果や、回復効果は無効化されない)
9	サポート	聖者	—	—	—	2	物理攻撃力が25%ダウンするが、回復魔法の回復量が2.5倍になる
10	コマンド	大精霊の加護	—	2	1	—	4ターンの間、味方全体が全属性ダメージ軽減の状態になる
11	コマンド	妖精の加護	—	2	1	—	5ターンの間、味方全体が状態異常(ステータスダウンと属性弱点化は除く)にならなくなる
12	コマンド	節制	—	2	1	—	敵味方全体のうち、BPが1以上の対象のBPを1減らし、BPが−1以下の対象のBPを1増やす
13	コマンド	神秘	—	3	1	—	4ターンの間、味方全体が全属性無効の状態になる
14	サポート	HP倍化	—	—	—	3	戦闘中のみ最大HPが2倍になる(たとえば最大HPが1000のとき、戦闘開始時のHPは、現在HP1000/最大HP2000となる)

※ 最大MPの25%ぶんのMPを消費する。

【戦闘指南】加護の効果を切らさないように管理する

属性や状態異常効果をもつ攻撃を使う敵と戦うときは、「大精霊の加護」や「妖精の加護」の効果を切らさないことが重要になる。これらのアビリティは効果が4~5ターン続くが、効果が切れるまえにかけなおせば、安全に戦闘を続けられる。また、デフォルトでBPを増やしたいときは、「静寂」を使って敵から受けるダメージを0にしてしまう作戦も有効だ。「静寂」の効果が切れたターンに一斉に攻撃して、すぐに「静寂」をかけ直せば、安全にBPを増やせる。

オススメアビリティセット

ジョブコマンド	白魔法(白魔道士)	「聖者」や「治療の知識」で回復魔法の効果を高めれば、かなり優れた回復役にもなれる
サポートアビリティ	HP倍化 3(導師)	戦闘中の最大HPが2倍に増えて、戦闘不能になりにくくなる
	聖者 2(導師)	物理攻撃力はダウンするが、回復魔法のHP回復量が2.5倍に増える
	治療の知識 2(薬師)	「聖者」との効果重複で回復魔法のHP回復量が5倍に増える
	徐々にMP回復 1(魔界幻士)	毎ターンMPが30回復するようになり、MPが切れにくくなる

光属性の攻撃で
悪を貫く

聖騎士

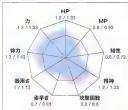
	BP上限アップ 固有コマンド 聖剣技
	4章のエタルニア公国軍 総司令部で聖騎士ブレイブを倒す(P.269)

基本能力 攻撃と防御の両方を得意とする

剣と鎧の適性が高く、攻防のバランスがいい聖騎士。パラメータはナイトとほぼ同等だが、より攻撃的なアビリティを習得していく。海賊などの攻撃に特化したジョブと比べると与えるダメージはやや物足りないものの、防御面にも優れ安定して戦えるのが聖騎士の長所だ。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
2	1.6	1.8	1	1
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1	1	1.4	1	1.8
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1.8	1.8	2	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 光属性攻撃ができるアビリティを習得

攻撃用のアビリティでは、必ずクリティカルになる「ハートスティング」が強力。ジョブレベル10で習得する「クリティカル強化」をセットすれば、「ハートスティング」で与えるダメージを通常攻撃の2.5倍に高められる。そのほか、「シャインブラスト」や「ヘブンズゲート」といった数少ない光属性のアビリティを習得するのも聖騎士の特徴。光属性の攻撃は種族が屍霊の敵に効きやすく、土の神殿に出現するギガースリッチなどのボスにも大ダメージを与えられる。

なお、聖騎士は魔法やアイテムでクリティカルが出るようになるサポートアビリティも習得する。これらのアビリティは、魔法やアイテムで攻撃する黒魔道士や薬師にセットしよう。

上記以外のオススメアビリティ

デスバレート

物理攻撃力に物理防御力の値を加算して大ダメージを与える。攻撃後は物理防御力が75%になるため、同ターンに2回使うと、2回目のダメージは落ちてしまう。

ヘブンズゲート

残りBPが多いほど攻撃を放つ回数が増え、BP4なら99発放つ。なお、聖騎士以外のジョブで使う場合、BPを4までためるには「BP上限アップ」のサポートアビリティをセットする必要がある。

アスタリスク所持者

ブレイブ・リー

声 子安武人

エタルニア公国軍の元帥であり、六人会議の議長も務める、公国の実質的な指導者。クリスタル正教を否定し、アンチクリスタリズムを提唱した。行動は暴虐に見えるが、そこには彼なりの正義があるのだろうか。

ARマーカー

●ボタンの操作とセリフ

- うむ……もはや、何も言うまい
- もはや、問答は無用っ!!
- 聖騎士ブレイブ！ いざ、参るっ!!
- 来たか

習得アビリティ（□はジョブ特性）

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	ハートスティング	—	1	7	—	必ずクリティカルになる攻撃をし、通常攻撃の2倍のダメージを与える
2	サポート	光属性軽減	—	—	—	1	戦闘開始時に光属性ダメージ軽減の状態で始まる ※
3	サポート	物防20%アップ	—	—	—	2	物理防御力が20%アップ
4	コマンド	ジャイアントキル	16	—	5	—	対象の現在HPが自分の現在HPより高いとき、通常攻撃の1.5倍のダメージを与える（それ以外の場合は、通常攻撃と同等のダメージ）
5	サポート	魔法クリティカル	—	—	—	1	魔法攻撃を行なったとき、15%の確率でクリティカルが出るようになる（クリティカルが出ると、回復量やダメージが2倍になる。アイテム使用時の魔法効果や、魔法剣には影響しない）
6	サポート	ガードデフォルト	—	—	—	1	デフォルト中、受けるダメージを75%軽減する（通常は50%軽減）
7	コマンド	ランパート	—	2	10	—	味方全体が、一度だけ物理攻撃を無効化できるようになる
8	サポート	道具クリティカル	—	—	—	1	アイテムを使用したとき、15%の確率でクリティカルが出るようになる（クリティカルが出ると、アイテムや装備品をアイテムとして使用したときの回復量やダメージが2倍になる）
9	コマンド	シャインブラスト	40	—	7	—	光属性の物理攻撃を放ち、通常攻撃の1.5倍のダメージを与える。敵がデフォルト中でもダメージが減らない
10	サポート	クリティカル強化	—	—	—	2	クリティカルが発生したとき、与えるダメージが2.5倍になる（通常は2倍）。魔法クリティカル、道具クリティカルでも効果が発動する
11	サポート	BP上限アップ	—	—	—	1	BPの上限が1上がり、BPが4までたまるようになる
12	コマンド	デスパレート	—	—	10	—	物理防御力を物理攻撃力に加えて攻撃する。そのターンの間、物理防御力が75%になる
13	サポート	鎧の心得	—	—	—	1	鎧の防具適性がS（2）になる
14	コマンド	ヘブンズゲート	—	3	20	—	光属性の物理攻撃を何発も放つ。攻撃対象はランダムで、1発ごとの威力は通常攻撃の0.05倍。また、行動時のBPが多いほど、放つ数が増える（BP−4:1発、BP−3:3発、BP−2:5発、BP−1:7発、BP0:10発、BP1:30発、BP2:50発、BP3:70発、BP4:99発）

※:「光の護符」の効果とは重複せず、「光の盾」装備時は光属性無効が優先。

【戦闘指南】「ランパート」で強力な敵の攻撃を防ぐ

聖騎士の特徴の1つに、味方全体を一度だけ物理攻撃を無効化できる状態にする「ランパート」がある。強力な物理攻撃を使ってくる敵と戦うときは、的確に「ランパート」を使うことで味方が受けるダメージを大幅に減らすことが可能だ。「ランパート」の効果は基本的に物理攻撃を受けるまで切れないため、予防として早めに使用してもいい。なお、聖騎士は精神が高いので、白魔道士の「白魔法」をセットするのも手。「ランパート」と回復魔法で味方を守ろう。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	白魔法（白魔道士）	攻撃にはMPをあまり消費しないので、回復にまわせる。精神が高いため、回復魔法の回復量が多い
サポートアビリティ	両手持ち 1（ナイト）	装備適性の高い剣を両手持ちして、物理攻撃力を上げる
	物攻20%アップ 2（海賊）	物理攻撃力を高めて、敵に与えるダメージを増やす
	ガードデフォルト 1（聖騎士）	デフォルト中に受けるダメージを大幅軽減。戦闘不能になりにくくなる
	クリティカル強化 2（聖騎士）	これをセットして「ハートスティング」を使えば大ダメージを与えられる

命を削り
闇の攻撃で敵を討つ

暗黒騎士

ジョブ特性　　　暗黒剣技

4章のホーリーピラーでアナゼルを倒す(P.280)

基本能力 最大ダメージを与える攻撃役に成長

力の値が海賊についで高いうえ、剣と刀の適性も非常に高く、攻撃役としての能力はトップクラスといえる。さらにジョブレベルを14まで育てれば、すべてのアビリティのなかで最高クラスのダメージを与えられる「暴走」を習得。唯一無二の活躍を見せるようになる。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
2	1.4	1.8	1	1
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.2	1	2	1	1.8
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
2	1.8	1.8	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ マスターまで育てて「暴走」を習得しよう

暗黒騎士は、自分のHPを消費して敵に闇属性のダメージを与える「暗黒」や「漆黒」などのアビリティを習得する。「暗黒」はダメージが通常攻撃の1.25倍と低めだが、スーパースターの「パワーオブラブ」で物理攻撃力を上げたり、導師の「精霊の助力」でダメージを増やせば、HP消費に見合うダメージを与えられる。

ジョブレベル14で「暴走」を習得すると、暗黒騎士の戦法は一変する。「暴走」は自分のHPが続く限り「暗黒」を繰り出すというアビリティで、HPが満タンの状態なら5回連続で「暗黒」を出せる。1回の「暗黒」で9999ダメージを与えられるなら、5回合計で49995というケタはずれのダメージを与えることが可能なのだ。

上記以外のオススメアビリティ

死中活

物理攻撃力などを1.5倍に高めるが、4ターン後に必ず戦闘不能になる。あらかじめ時空魔法の「リレイズ」をかけておけば、戦闘不能になってもすぐに復活できる。

サカク剣

自分のHPが少ないほど大ダメージを与える。「暴走」後に使うと効果的。

道連れ

戦闘不能時に大ダメージを与えるが、「死中活」で倒れたときは発動しない。

アスタリスク所持者
アナゼル・ディー

声:????

漆黒の鎧兜で全身を覆い、暗黒の剣技を操る六人会議のメンバー。性格は誠実で、自身の運命を変えてくれた聖騎士ブレイブに心酔している。ブレイブの娘であるイデアとは幼馴染みだが、それ以上の感情も……？

AR

■ボタンの操作とセリフ

そいつらに惑わされるんじゃない!

ど、どういうことだ!?　お前……

くっ、この分からず屋め!

はっ、申し訳ありません

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	暗黒	—	—	6	—	最大HPの20%を消費して闇属性の物理攻撃を放ち、通常攻撃の1.25倍のダメージを与える。HPが20%未満だと発動できない
2	サポート	闇属性軽減	—	—	—	1	戦闘開始時に闇属性ダメージ軽減の状態で始まる ※
3	サポート	逆境	—	—	—	1	最大HPの25%ぶんのダメージ(アビリティでのHP消費も含む)が蓄積されるたびに、3ターンの間、物理攻撃力、物理防御力、魔法攻撃力、魔法防御力が10%アップ。重ねがけ可能(最大50%アップ)
4	コマンド	悪魔使い	6	—	5	—	種族が「悪魔」の対象を魅了状態にする。一部の敵やボスに対しては無効。P.478
5	サポート	道連れ	—	—	5 発動時	1	戦闘不能になったとき、敵全体に通常攻撃の4倍のダメージを与える。「レイズ」の効果中や、死の宣告での戦闘不能では発動しない
6	コマンド	サガク剣	16	—	7	—	「自分の最大HP－現在HP」のぶんのダメージを与える
7	サポート	兜の心得	—	—	—	1	兜の防具適性がS(2)になる
8	コマンド	漆黒	—	—	7	—	最大HPの30%を消費して敵全体に闇属性の物理攻撃を放ち、通常攻撃の1.5倍のダメージを与える。HPが30%未満だと発動できない
9	サポート	冥暗	—	—	—	1	武器・魔法・アビリティを問わず、闇属性の攻撃で与えるダメージが1.25倍になる
10	コマンド	魔力吸収	—	—	1	—	ターンの最初に行動を開始。使用したターンのみ、魔法攻撃でダメージを受けなくなる。さらに、受けた魔法攻撃の消費MPぶん、自分のMPが回復する。リフレクの反射による魔法ダメージでは発動しない
11	コマンド	暗黒星雲	—	—	14	—	最大HPの20%を消費し、敵味方全体に闇属性の物理攻撃を放ち、通常攻撃の4倍のダメージを与える。HP20%未満では発動できない
12	サポート	物攻30%アップ	—	—	—	3	物理攻撃力が30%アップ
13	コマンド	死中活	—	—	1	—	4ターンの間、物理攻撃力、物理防御力、魔法攻撃力、魔法防御力が50%アップするが、死の宣告状態になる
14	コマンド	暴走	—	2	15	—	敵をランダムで選び、自分のHPが1になるまで「暗黒」を続ける(「ローレバレッジ」使用時はHPが1にならなくても最大5回で終了する)

※「闇の護符」の効果とは重複せず、「闇の盾」装備時は闇属性無効が優先

戦闘指南 敵からHPを吸収しながら「暗黒」を使う

「暗黒」や「暴走」は、アビリティ使用後にHPが大きく減少するため、敵の攻撃で倒されるリスクが大きい。そのため、敵からHPを吸収するシーフの「ハート泥棒」や、ヴァンパイアの「吸血」を攻撃に組み込むといい。ブレイブを使用したうえで「暗黒」や「暴走」の直後に「吸血」などを使えば、HPを大きく回復した状態で行動を終えられる。これらのアビリティがない場合は白魔法で代用可能だが、暗黒騎士は精神が低いためHP回復量は少なめだ。

オススメアビリティセット

区分	アビリティ	解説
ジョブコマンド	吸血技(ヴァンパイア)	「暗黒」や「暴走」で減ったHPを「吸血」で回復可能。「能力吸収」で自分を強化できるのも便利
サポートアビリティ	両手持ち 1(ナイト)	剣か刀を両手持ちして、物理攻撃力を大幅にアップさせる
	冥暗 1(暗黒騎士)	「暗黒」などの闇属性の攻撃のダメージが1.25倍にアップ
	物攻30%アップ 3(暗黒騎士)	攻撃力を高めて「暗黒」や「暴走」のダメージを増やす
	自己修復 1(ヴァンパイア)	HPが減った状態で戦闘が終わったときに、自動で全回復する

魔物の能力や
アビリティを吸収する

ヴァンパイア

ゲノムドレイン　固有コマンド　吸血技

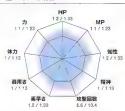
4章以降の吸血鬼城でレスター卿を倒す(P.350)

基本能力　総合的に高いパラメータをもつ

ヴァンパイアは敵のアビリティを受けることで、自分の技として習得する特殊なジョブだ。多くの技を習得するほどに、多彩な活躍ができるようになる。また、武器の適性やパラメータも総じて優秀で、さらに敵から攻撃力などを吸収して自身を強化できるのも特徴だ。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.8	1.6	1.6	2	2
短剣	弓	刀	ナックル	盾
2	1.2	1	1.4	1.8
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ　敵の攻撃をゲノムアビリティとして習得

代表的なアビリティは、ジョブ特性でもある「ゲノムドレイン」だ。敵から特定の攻撃を受けると、その攻撃を習得して自分の「ゲノムアビリティ」として使用できる。ゲノムアビリティは全部で25種類(P.128)あり、敵に大ダメージを与えるものや敵の能力を下げるもの、味方のHPを回復するものなど、さまざまな種類があるので、世界を回ってすべて習得しよう。

また、「吸血」や「吸気」といった、敵のHPやBPなどを吸収するアビリティを習得するのもヴァンパイアならでは。なかでも「能力吸収」の効果は非常に大きい。自分の攻撃力などが強化できる一方で、敵を弱体化することもできるため、敵を撃破しやすくなるのだ。

上記以外のオススメアビリティ

ボーンクラッシュ

スカルランサーなどから習得できるゲノムアビリティ。敵全体に「それぞれの敵の最大HP－現在HP」のぶんのダメージを与える。ただし、ブレイブリーセカンド中以外でのダメージの上限は9999だ。

アンデッド化

50%の確率で戦闘不能から復活。「レイズ」などを使う暇がないときに便利。

扇動

敵全体を確率で魅了状態にする。多数の敵が出現したときなどに有効だ。

アスタリスク所持者
レスター・ド・ロッソ

声:東地宏樹

エタルニア地方の奥地に屹立する通称・吸血鬼城。その城主とされるのがレスター卿である。無意味に人を害するような人物ではなく、訪問者にはまるで世界のすべてを知っているかのような口ぶりで語りかける。

ARマ

● ボタンの操作とセリフ
- レスター・ド・ロッソ……
- フッ、血は争えないな
- まだ、やるべきことがあるからな……
- おっと、忘れるところだった

習得アビリティ（□はジョブ特性）

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	ゲノムアビリティ	※	—	※		「ゲノムドレイン」の効果で習得した敵のアビリティを使用する
2	サポート	物理ダメージ吸収	—	—	—	1	物理攻撃によって受けたダメージの30%ぶんHPを回復する。ただし、そのダメージで戦闘不能になってしまう場合は回復できない
3	コマンド	吸血	—	—	7	—	敵単体からHPを吸収する（吸収量は通常攻撃で与えるダメージと同等）
4	サポート	血の渇望	—	—	—	1	自分の攻撃によって敵を倒すと、5ターンの間、物理攻撃力、物理防御力、魔法攻撃力、魔法防御力25%アップ。重ねがけ可能、最大50%アップ）
5	コマンド	魅了	—	—	7	—	敵単体を魅了状態にする。状態異常追加値（魅了）:75
6	コマンド	吸魔	—	—	7	—	敵単体からMPを吸収する（吸収量は通常攻撃で与えるダメージの10%）
7	サポート	モンスター技強化	—	—	—	1	「ゲノムアビリティ」で与えるダメージが1.25倍になる
8	コマンド	吸気	16	—	7	—	敵単体からBPを1吸収する。BPが−3の敵からは吸収できない
9	コマンド	扇動	20	—	10	—	敵全体を魅了状態にする。状態異常追加値（魅了）:50
10	サポート	自己修復	—	—	—	1	戦闘終了後に自分のHPが全回復する
11	コマンド	能力吸収	20	—	7	—	敵1体から、物理攻撃力、物理防御力、魔法攻撃力、魔法防御力を選択して吸収する。4ターンの間、選択した自分のパラメータが25%アップし、選択した敵のパラメータが25%ダウン。重ねがけ可能（自分は最大50%アップ、敵は最大25%ダウン）
12	サポート	吸収攻撃強化	—	—	—	1	「ドレイン（魔法剣含む）」「アスピル（魔法剣含む）」「吸血」「吸魔」の吸収量が1.5倍になり、「吸気」のBP吸収量が2になる
13	サポート	ゲノムドレイン	—	—	—	1	敵が特定のアビリティを自分に使用してきたとき、それを自分のアビリティとして習得できる（ゲノムアビリティとして使用できるようになる）
14	サポート	アンデッド化	—	—	—	1	自分が戦闘不能になっている場合、ターン終了時に50%の確率で戦闘不能から回復する（HPは最大HPの25%回復）

※ 消費MPと狙われ易さは使用するゲノムアビリティごとに決まっている（P.128）。

戦闘指南 「エナジーバースト」主体で攻める

ゲノムアビリティのなかで強力なのは、火の神殿のボス、チャウグナルなどから習得できる「エナジーバースト」（P.130）だ。「能力吸収」で物理攻撃力を高めてから使えば、敵全体に大ダメージを与えられ、サポートアビリティの「モンスター技強化」もセットすれば、9999ダメージも狙える。また、ゲノムアビリティが少ないうちは、召喚士の「召喚魔法」などを使うといい。ヴァンパイアは知性が高めなので、魔法攻撃で大ダメージを与えられるのだ。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	召喚魔法（召喚士）	習得しているゲノムアビリティが少ないときの攻撃手段にすれば、敵全体に大ダメージを与えられる
サポートアビリティ	物攻20%アップ 2（海賊）	ゲノムアビリティで与える物理ダメージを増やす
	物理ダメージ吸収 1（ヴァンパイア）	物理ダメージを受けたときにHPが回復し、生存率が高まる
	モンスター技強化 1（ヴァンパイア）	「エナジーバースト」などで与えられるダメージが1.25倍に増える
	吸収攻撃強化 1（ヴァンパイア）	「吸血」や「吸魔」などのアビリティの吸収量を1.5倍にする

異世界の者と
合体して自らを強化

魔界幻士

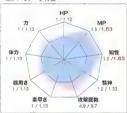
アビリティ	戦闘後MP回復	固有コマンド	召喚合体
入手方法	6章[21]以降のユルヤナの森の仕立屋でユルヤナを倒す(P.311)		

基本能力 全ジョブ中最大のMPと知性を誇る

魔界幻士の特徴は異世界の者と合体して能力を高める「召喚合体」だが、MPと知性が全ジョブ中で最大であり、攻撃魔法との相性が抜群にいいという点にも注目したい。ジョブコマンドに「黒魔法」や「召喚魔法」をセットすれば、黒魔道士や召喚士以上の活躍も見込める。

装備適性

剣	斧	槍	ロッド	杖
1.8	1.8	1.8	1.8	1.8
短剣	弓	刀	ナックル	盾
1.8	1.8	1.8	1.8	1
兜	帽子	鎧	軽装	アクセサリ
1	1.8	1	1.8	1.8

パラメータ特性

アビリティ 「召喚合体」で自身を大幅強化

「召喚合体」は「ギルタブリル」などの異世界の者と合体することで、魔法攻撃力や行動速度などの能力を高めるアビリティだ。使用するには各召喚魔法を習得している必要がある。「召喚合体」は消費MPが多いものの、各能力が大幅に高まり、その効果が10ターンと長く継続するためメリットは大きい。

また、「徐々にMP回復」や「瀕死時MP回復」のように、MP回復に関係したアビリティも多数習得する。これらのアビリティは、MPを消費するアビリティをもつすべてのジョブにとって非常に有効となる。特に「徐々にMP回復」は効果が高いわりにコストが1と少なく、習得ジョブレベルも2と低いのが嬉しいところだ。

上記以外のオススメアビリティ

黄泉送り

自分よりレベルが20以上低い敵(一部除く。P.478参照)を即死させる。経験値などは得られるので、「EXPアップ」や「JPアップ」と合わせてレベル上げに使おう。

徐々にMP回復

毎ターンMPが30回復。全回復するまで、戦闘をわざと長引かせるのも手。

瀕死時MP回復

瀕死になるたびに、MPが200回復する。MPが尽きる心配を減らせる。

アスタリスク所持者

ユルヤナ

声:増岡弘

ユルヤナの森に住む好々爺で、「ユルヤナの老師」と呼ばれ慕われている。表向きは巫女の祈祷衣などを手がける服の仕立職人をしているが、じつは魔界幻士のアスタリスクを所持する強力な魔道士である。

AR対応

● ボタンの操作とセリフ

A おや、物音がしたので・……

B 老師、で構わんよ

X ほっほっほ、ええのう～…

Y プリンプリンのボヨンボヨン・……

習得アビリティ(□はジョブ特性)

ジョブLv	種別	アビリティ名	消費MP	消費BP	狙われ易さ	コスト	効果
1	コマンド	召喚合体Lv1	90	—	3	—	「ギルタブリル」の召喚合体(P.131)を使用できる
2	サポート	徐々にMP回復	—	—	—	1	ターン終了時にMPが30回復する
3	コマンド	召喚合体Lv2	90	—	3	—	レベル1の召喚合体と、「フレースヴェルグ」の召喚合体(P.131)を使用できる
4	サポート	瀕死時MP回復	—	—	—	1	瀕死(HP20%未満)のとき、MPが200回復する
5	コマンド	召喚合体Lv3	90	—	3	—	レベル2以下の召喚合体と、「ジウスドラの罪」の召喚合体(P.131)を使用できる
6	サポート	召喚魔法MP節約	—	—	—	2	召喚魔法の消費MPが25%減る
7	サポート	戦闘後MP回復	—	—	—	2	戦闘終了後に自分のMPが最大MPの25%ぶん回復する
8	コマンド	召喚合体Lv4	90	—	3	—	レベル3以下の召喚合体と、「プロメテウスの火」の召喚合体(P.131)を使用できる
9	サポート	黄泉送り	—	—	10(発動時)	4	敵の先制攻撃時以外の戦闘が開始したとき、自分よりも20レベル以上弱い敵を即死させる。pg、Exp、Jp、アイテムは通常どおり獲得できる。一部の敵やボスに対しては無効(P.478)
10	コマンド	召喚合体Lv5	90	—	3	—	レベル4以下の召喚合体と、「デウスエクス」の召喚合体(P.131)を使用できる
11	サポート	召喚魔法超強化	—	—		3	召喚魔法の消費MPが2倍に、ダメージが1.5倍になる ※
12	サポート	MP30%アップ	—	—	—	3	最大MPが30%アップ
13	コマンド	召喚合体Lv6	90	—	3	—	レベル5以下の召喚合体と、「スサノオ」の召喚合体(P.131)を使用できる
14	サポート	EXPアップ	—		—	1	獲得経験値が1.5倍になる(自分のみ)。アクセサリ「グロウエッグ」の効果と重複する

※「召喚魔法強化」(P.093)と「召喚魔法超強化」を同時にセットすると、召喚魔法の消費MPが2.5倍、与えるダメージが約1.9倍になる。

【戦闘指南】威力を高めた「召喚魔法」を繰り出す

魔界幻士は敵を攻撃するアビリティを習得しないため、ジョブコマンドに「黒魔法」や「召喚魔法」をセットすることが必須といえる。最初は使い勝手がいい「黒魔法」をセットし、ジョブレベル11で召喚魔法のダメージを1.5倍にする「召喚魔法超強化」を習得したら、「召喚魔法」に切り替えよう。なお、黒魔法や召喚魔法を使うときは、その前に「デウスエクス」と合体して魔法攻撃力を1.5倍に高めておくと、与えるダメージを飛躍的に増やすことが可能だ。

オススメアビリティセット

	アビリティ	解説
ジョブコマンド	召喚魔法(召喚士)	高い知性を活かして召喚魔法で攻撃する。召喚合体してから攻撃すれば、敵に大ダメージを与えられる
サポートアビリティ	徐々にMP回復 1(魔界幻士)	毎ターンMPが30回復。召喚魔法や召喚合体を使える回数を増やす
サポートアビリティ	召喚魔法超強化 3(魔界幻士)	召喚魔法で与えるダメージを1.5倍に増やす。MP消費は2倍になる
サポートアビリティ	黄泉送り 4(魔界幻士)	弱い敵を一掃して戦闘を終了させる。終盤のレベル上げに便利
サポートアビリティ	EXPアップ 1(魔界幻士)	「黄泉送り」を使ってレベル上げをするときに、獲得経験値を増やす

魔法・ゲノムアビリティデータ

キャラクターが覚えられる魔法とゲノムアビリティの性能や効果などをまとめて紹介。入手方法と合わせてチェックしよう。

性能や効果を理解してうまく使いこなそう

魔法やゲノムアビリティには、敵を攻撃するだけでなく、味方の能力を強化したり、HPを回復したりと、さまざまな種類がある。物理攻撃に比べると、複数を対象にできるものが多いのも特徴だ。性能や効果をよく把握しておけば、より効果的な戦い方ができるので、新しい魔法やゲノムアビリティを習得したら、しっかりデータを確認しておきたい。

データの見方

1 魔法のレベル

魔法のレベル。たとえばこのレベルが3の「ケアルラ」は、ジョブコマンド「白魔法Lv3」以上でなければ使用できない。ゲノムアビリティにはレベルがないため、「—」で表している。

2 魔法・ゲノムアビリティ名

魔法・ゲノムアビリティの名前。データは種類ごとに分け、メニューのアビリティ画面の並び順で掲載している。

3 買値

魔法書を購入する場合の価格。単位はpg。「—」はショップで購入できないことを示す。

4 入手方法

その魔法・ゲノムアビリティを入手する主な方法。アイコンの意味は以下のとおり。

店…魔法書を購入できるショップがある場所
他…上記以外の入手方法

5 属性

魔法・ゲノムアビリティの属性。火、水、雷、風、土、光、闇の7種類があり、「—」は属性がない魔法・ゲノムアビリティであることを示す。

6 基本威力

魔法を使用した際のダメージや回復量の基準となる値。P.052～053のダメージ計算式と回復量計算式の魔法威力に代入する。「—」になっているものはダメージや回復量に影響しない。

7 威力倍率

魔法・ゲノムアビリティを使用した際のダメージや回復量の基準となる倍率。P.052の計算式の「威力倍率」に代入する。「—」になっているものはダメージや回復量に影響しない。

8 消費MP

魔法・ゲノムアビリティを使用する際に消費するMP。MPがこの数値より少ないと使用できない。

9 狙われ易さ

魔法・ゲノムアビリティを使った際に上昇する狙われ易さ(P.051)。

10 効果

魔法・ゲノムアビリティを使用した際の効果。「状態異常追加値(○○)：△△」と記載されているものは、○○に記載された状態異常に対して、△△の数値ぶんの状態異常追加値(P.053)があることを示す。また、ステータスの増減効果の詳細についてはP.049に掲載している。最大○○%アップ(ダウン)と記載されているものは変化するパラメータの最大パーセント値を記載している。

11 対象

魔法・ゲノムアビリティを使用する際に選択可能な対象。

12 使用制限

魔法・ゲノムアビリティを使用できる場面。「バトル」は戦闘中、「ダンジョン」はダンジョン内でのみ使用できることを示す。いつでも使用できるものは、「—」と記載した。

13 魔法・ゲノムアビリティの見た目

魔法・ゲノムアビリティを使用した際の見た目。

白魔法

使用できるジョブコマンド 白魔法 白黒魔

Lv1 [illegible] 200 カルディスラ王国(P.162) ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など

属性	—	基本威力	30	威力倍率	1	消費MP	4	狙われ易さ	2
効果	HPを回復する。種族「屍霊」の敵に使うとダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	—		

Lv1 [illegible] 200 カルディスラ王国(P.162) ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	4	狙われ易さ	1
効果	毒状態を回復する					対象	味方単体/敵単体		
						使用制限	—		

Lv1 [illegible] 200 カルディスラ王国(P.162) ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など

属性	—	基本威力		威力倍率	—	消費MP	4	狙われ易さ	1
効果	暗闇状態を回復する					対象	味方単体/敵単体		
						使用制限			

Lv2 [illegible] 400 ラクリーカ(P.178) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	5	狙われ易さ	1
効果	5ターンの間、物理防御力を25%アップ。重ねがけ可能(最大50%アップ)					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv2 [illegible] 400 ラクリーカ(P.178) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

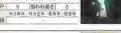
属性	—	基本威力		威力倍率	—	消費MP	5	狙われ易さ	3
効果	5ターンの間、魔法防御力を25%アップ。重ねがけ可能(最大50%アップ)					対象	味方単体/敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv2 [illegible] 400 ラクリーカ(P.178) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	風	基本威力	20	威力倍率	3	消費MP	5	狙われ易さ	3
効果	風属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv3 [illegible] 800 フロウエル(P.204) グランシップ(P.230) など

属性	—	基本威力	60	威力倍率	1	消費MP	9	狙われ易さ	3
効果	HPを回復する。種族「屍霊」の敵に使うとダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	—		

Lv3 [illegible] 800 フロウエル(P.204) グランシップ(P.230) など

属性	—	基本威力	10	威力倍率	1	消費MP	18	狙われ易さ	7
効果	戦闘不能状態から復活させ、HPを回復する。種族「屍霊」の敵に使うと70%の確率で即死させる ※1					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	—		

Lv3 [illegible] 800 フロウエル(P.204) グランシップ(P.230) など

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	8	狙われ易さ	2
効果	毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・恐怖・バーサク・混乱・魅了状態を回復する					対象	味方単体/敵単体		
						使用制限	—		

Lv4 [illegible] 1600 ハルトシルト(P.234) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	16	狙われ易さ	5
効果	白魔法、黒魔法、時空魔法(HP回復などよい効果の魔法も含む)を反射するバリアを張る ※2					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	バトル		

※1 種族が「屍霊」でも即死無効の敵には効かない　※2 リフレク不可の魔法および魔法剣、召喚魔法、ゲノムアビリティ、召喚合体は反射できない。

Lv4 [illegible] 1600
- ハルトシルト(P.234)
- 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性		基本威力		威力倍率		消費MP	8	狙われ易さ	5
効果	ストップ状態やリフレク効果、ステータスのアップ・ダウンなどの補助効果を解除する ※1					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv4 [illegible] 1600
- ハルトシルト(P.234)
- 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	風	基本威力	55	威力倍率	4	消費MP	15	狙われ易さ	4
効果	風属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv5 [illegible] 3200
- エタルニア公国(P.265)
- 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性		基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	20	狙われ易さ	5
効果	毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・恐怖・バーサク・混乱・魅了状態を回復する。リフレク不可					対象	味方全体 敵全体		
						使用制限	—		

Lv5 [illegible] 3200
- エタルニア公国(P.265)
- 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性		基本威力	90	威力倍率	1	消費MP	27	狙われ易さ	4
効果	HPを回復する。種族「屍霊」の敵に使うとダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限			

Lv5 [illegible] 3200
- エタルニア公国(P.265)
- 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	風	基本威力	90	威力倍率	5	消費MP	45	狙われ易さ	5
効果	風属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv6 [illegible] 6400
- 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性		基本威力	150	威力倍率	1	消費MP	60	狙われ易さ	5
効果	HPを回復する。種族「屍霊」の敵に使うとダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	—		

Lv6 [illegible] 6400
- 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	80	狙われ易さ	10
効果	戦闘不能状態から復活させ、HPを全回復する。種族「屍霊」の敵に使うと70%の確率で即死させる ※2					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	—		

Lv6 [illegible] 6400
- 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	光	基本威力	110	威力倍率	6	消費MP	80	狙われ易さ	7
効果	光属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	バトル		

黒魔法

使用できるジョブコマンド：黒魔法、白黒魔

Lv1 [illegible] 200
- カルディスラ王国(P.162)
- ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など

属性	火	基本威力	20	威力倍率	3	消費MP	5	狙われ易さ	3
効果	火属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv1 [illegible] 200
- カルディスラ王国(P.162)
- ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など

属性	水	基本威力	20	威力倍率	3	消費MP	5	狙われ易さ	3
効果	水属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

※1 リジェネ、ストップ、リフレク、リレイズ、各種魔法剣、ステータスアップ・ダウン、属性軽減化・無効化・弱点化・吸収化、状態異常無効化、スピリットバリア、ランパート、リスクヘッジ、おいのり、自動シェルといった補助効果を解除する。
※2 種族が「屍霊」でも即死無効の敵には効かない。戦闘中にブレイブリーセカンドが発動していない場合、回復量は9999までとなる。

Lv1 [illegible] 200
カルティスラ王国(P.162)
ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など

属性	雷	基本威力	20	威力倍率	3	消費MP	5	狙われ易さ	3
効果	雷属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv2 [illegible] 400
ラクリーカ(P.178)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	5	狙われ易さ	2
効果	対象を沈黙状態にする。状態異常追加値(沈黙):75					対象	味方単体／敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv2 [illegible] 400
ラクリーカ(P.178)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	4	狙われ易さ	2
効果	対象を毒状態にする。状態異常追加値(毒):75					対象	味方単体／敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv2 [illegible] 400
ラクリーカ(P.178)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	5	狙われ易さ	2
効果	対象を眠らせる。状態異常追加値(睡眠):75					対象	味方単体／敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv3 [illegible] 800
フロウエル(P.204)
グランシップ(P.230) など

属性	火	基本威力	55	威力倍率	3.5	消費MP	15	狙われ易さ	4
効果	火属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv3 [illegible] 800
フロウエル(P.204)
グランシップ(P.230) など

属性	水	基本威力	55	威力倍率	3.5	消費MP	15	狙われ易さ	4
効果	水属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv3 [illegible] 800
フロウエル(P.204)
グランシップ(P.230) など

属性	雷	基本威力	55	威力倍率	3.5	消費MP	15	狙われ易さ	4
効果	雷属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv4 [illegible] 1600
シュタルクフォート(P.244)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	25	威力倍率	3	消費MP	8	狙われ易さ	5
効果	対象のHPを吸収する。種族が「屍霊」の敵に使うと敵味方双方がダメージを受ける。リフレク不可					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv4 [illegible] 1600
シュタルクフォート(P.244)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	0.1	消費MP	1	狙われ易さ	5
効果	対象のMPを吸収する。種族が「屍霊」の敵に使うと敵味方双方のMPが減る。リフレク不可					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv4 [illegible] 1600
シュタルクフォート(P.244)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性		基本威力		威力倍率	-	消費MP	5	狙われ易さ	2
効果	対象を恐怖状態にする。状態異常追加値(恐怖):75					対象	味方単体／敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv5 [illegible] 3200
エタルニア公国(P.265)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	火	基本威力	90	威力倍率	4.5	消費MP	45	狙われ易さ	5
効果	火属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

黒魔法の続き

Lv5	フリザガ		3200		エタルニア公国(P.265) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)		
属性	水	基本威力	90	威力倍率	4.5	消費MP	45
狙われ易さ	5						
効果	水属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体／味方全体／敵単体／敵全体
						使用制限	バトル

Lv5	[illegible]		3200		エタルニア公国(P.265) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)		
属性	雷	基本威力	90	威力倍率	4.5	消費MP	45
狙われ易さ	5						
効果	雷属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体／味方全体／敵単体／敵全体
						使用制限	バトル

Lv6	[illegible]		6400		飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)		
属性	闇	基本威力	100	威力倍率	5	消費MP	80
狙われ易さ	7						
効果	闇属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体／敵単体
						使用制限	バトル

Lv6	[illegible]		6400		飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)		
属性	―	基本威力	―	威力倍率	―	消費MP	16
狙われ易さ	10						
効果	自分よりもレベルが10以上低い対象を消滅させる(Expなどは得られない)					対象	敵全体
						使用制限	バトル

Lv6	[illegible]		6400		飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)		
属性	―	基本威力	―	威力倍率	―	消費MP	15
狙われ易さ	5						
効果	対象を即死させる。 状態異常追加値(即死):60					対象	味方単体／敵単体
						使用制限	バトル

魔法剣

使用できるジョブコマンド：魔法剣

Lv1	[illegible]		200		カルディスラ王国(P.162) ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など		
属性	火	基本威力	20	威力倍率	1.5	消費MP	5
狙われ易さ	1						
効果	10ターンの間、武器に火属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する					対象	自分
						使用制限	バトル

Lv1	[illegible]		200		カルディスラ王国(P.162) ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など		
属性	水	基本威力	20	威力倍率	1.5	消費MP	5
狙われ易さ	1						
効果	10ターンの間、武器に水属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する					対象	自分
						使用制限	バトル

Lv1	[illegible]		200		カルディスラ王国(P.162) ユルヤナの森の仕立屋(P.187) など		
属性	雷	基本威力	20	威力倍率	1.5	消費MP	5
狙われ易さ	1						
効果	10ターンの間、武器に雷属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する					対象	自分
						使用制限	バトル

Lv2	[illegible]		400		ラクリーカ(P.178) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)		
属性	―	基本威力	―	威力倍率	―	消費MP	5
狙われ易さ	1						
効果	10ターンの間、武器に沈黙効果を付加する。 状態異常追加値(沈黙):75					対象	自分
						使用制限	バトル

Lv2	[illegible]		400		ラクリーカ(P.178) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)		
属性	―	基本威力	―	威力倍率	―	消費MP	4
狙われ易さ	1						
効果	10ターンの間、武器に毒効果を付加する。 状態異常追加値(毒):75					対象	自分
						使用制限	バトル

Lv2 [illegible] 400
ラクリーカ(P.178)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
—	—	—	5	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に睡眠効果を付加する。状態異常追加値(睡眠):75	自分	バトル

Lv3 [illegible] 800
フロウエル(P.204)
グランシップ(P.230) など

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
火	55	2	15	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に火属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する	自分	バトル

Lv3 [illegible] 800
フロウエル(P.204)
グランシップ(P.230) など

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
水	55	2	15	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に水属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する	自分	バトル

Lv3 [illegible] 800
フロウエル(P.204)
グランシップ(P.230) など

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
雷	55	2	15	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に雷属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する	自分	バトル

Lv4 [illegible] 1600
シュタルクフォート(P.244)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
—		—	8	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器にHP吸収効果を付加する。種族が「屍霊」の敵を攻撃すると敵味方双方がダメージを受ける	自分	バトル

Lv4 [illegible] 1600
シュタルクフォート(P.244)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
—			1	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器にMP吸収効果を付加する。種族が「屍霊」の敵を攻撃すると敵味方双方のMPが減る	自分	バトル

Lv4 [illegible] 1600
シュタルクフォート(P.244)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
—	—	—	5	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に恐怖効果を付加する。状態異常追加値(恐怖):75	自分	バトル

Lv5 [illegible] 3200
エタルニア公国(P.265)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
火	90	2.5	45	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に火属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する	自分	バトル

Lv5 [illegible] 3200
エタルニア公国(P.265)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
水	90	2.5	45	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に水属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する	自分	バトル

Lv5 [illegible] 3200
エタルニア公国(P.265)
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
雷	90	2.5	45	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に雷属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する	自分	バトル

Lv6 [illegible] 6400
飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ
光	130	3	80	1

効果	対象	使用制限
10ターンの間、武器に光属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する	自分	バトル

Lv6 6400 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	闇	基本威力	100	威力倍率	3	消費MP	80	狙われ易さ	1
効果	10ターンの間、武器に闇属性を付加し、基本威力と威力倍率から算出される魔法ダメージを追加する					対象	自分		
						使用制限	バトル		

Lv6 6400 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性		基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	15	狙われ易さ	1
効果	10ターンの間、武器に即死効果を付加する。 状態異常追加値(即死):75					対象	自分		
						使用制限	バトル		

時空魔法

使用できるジョブコマンド 時空魔法

Lv1 200 ラクリーカ(P.178) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	4	狙われ易さ	2
効果	4ターンの間、行動速度を25%ダウン。 重ねがけ可能(最大25%ダウン)					対象	味方単体/敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv1 200 ラクリーカ(P.178) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性		基本威力	—	威力倍率		消費MP	5	狙われ易さ	2
効果	4ターンの間、ターンの最後に最大HPの3%ぶん、HPを回復させる					対象	味方単体 敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv1 200 ラクリーカ(P.178) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	土	基本威力	20	威力倍率	3	消費MP	5	狙われ易さ	3
効果	土属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv2 400 フロウエル(P.204) グランシップ(P.230) など

属性		基本威力	—	威力倍率		消費MP	8	狙われ易さ	2
効果	4ターンの間、行動速度を50%アップ。 重ねがけ可能(最大50%アップ)					対象	味方単体/敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv2 400 フロウエル(P.204) グランシップ(P.230) など

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	20	狙われ易さ	0
効果	ダンジョンや戦闘から脱出する。リフレク不可					対象	味方全体		
						使用制限	バトル/ダンジョン		

Lv2 400 フロウエル(P.204) グランシップ(P.230) など

属性	土	基本威力	55	威力倍率	4	消費MP	15	狙われ易さ	4
効果	土属性の魔法ダメージを与える					対象	味方単体 味方全体 敵単体 敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv3 800 ハルトシルト(P.234) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	50	威力倍率	1	消費MP	12	狙われ易さ	3
効果	50%の確率で、対象の最大HPの50%ぶんのダメージを与える					対象	味方単体/敵単体		
						使用制限	バトル		

Lv3 800 ハルトシルト(P.234) 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)

属性	—	基本威力	—	威力倍率	-	消費MP	8	狙われ易さ	2
効果	4ターンの間、回避率を50%アップ。 重ねがけ可能(最大50%アップ)					対象	味方単体/敵単体		
						使用制限	バトル		

召喚魔法

使用できるジョブコマンド：召喚魔法

Lv1 [illegible]

召喚士のアスタリスクを入手時に習得

属性	土	基本威力	110	威力倍率	3.6	消費MP	40	狙われ易さ	5
効果	土属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv2 [illegible]

風の神殿（P.186）にいる風の隠者から習得

属性	風	基本威力	110	威力倍率	3.6	消費MP	40	狙われ易さ	5
効果	風属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv3 [illegible]

キレート山（P.214）にいる水の隠者から習得

属性	水	基本威力	110	威力倍率	3.6	消費MP	40	狙われ易さ	5
効果	水属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv4 [illegible]

火の神殿（P.252）にいる火の隠者から習得

属性	火	基本威力	110	威力倍率	3.6	消費MP	40	狙われ易さ	5
効果	火属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv5 [illegible]

不死の塔（P.277）にいる雷の隠者から習得

属性	雷	基本威力	110	威力倍率	3.6	消費MP	40	狙われ易さ	5
効果	雷属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

Lv6 [illegible]

クストラ列島（P.227）にいる武の隠者から習得

属性	―	基本威力	110	威力倍率	4.8	消費MP	60	狙われ易さ	5
効果	魔法ダメージを与える。リフレク不可					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

ゲノムアビリティ

使用できるジョブコマンド：吸血技

― [illegible]

ゴースト（P.439）などから同名のアビリティを受ける

属性	―	基本威力	―	威力倍率	―	消費MP	12	狙われ易さ	4
効果	4ターンの間、物理攻撃力と物理防御力を25%ダウン。重ねがけ可能（最大25%ダウン）					対象	味方単体　敵単体		
						使用制限	バトル		

― [illegible]

デスフィッシュ（P.427）などから同名のアビリティを受ける

属性	水	基本威力	―	威力倍率	1	消費MP	5	狙われ易さ	6
効果	水属性の物理ダメージを与える。デフォルトでダメージを軽減されない					対象	味方単体（自分以外）／敵単体		
						使用制限	バトル		

― [illegible]

レッドプリン（P.448）から同名のアビリティを受ける

属性	―	基本威力	―	威力倍率	1	消費MP	6	狙われ易さ	6
効果	物理ダメージを与え、対象を毒状態にする。状態異常追加値（毒）.75					対象	味方単体（自分以外）　敵単体		
						使用制限	バトル		

ー [illegible]

他 グレートモス(P.433)から同名のアビリティを受ける

属性	ー	基本威力	ー	威力倍率	1	消費MP	8	狙われ易さ	7
効果	物理ダメージを与え、対象を混乱させる。 状態異常追加値(混乱):75					対象	味方単体(自分以外)/敵単体		
						使用制限	バトル		

ー [illegible]ストーム

他 フレイムモス(P.433)から同名のアビリティを受ける

属性	火	基本威力	ー	威力倍率	1.25	消費MP	24	狙われ易さ	20
効果	火属性の物理ダメージを与え、3ターンの間物理防御力を25%ダウン。重ねがけ可能(最大25%ダウン)					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

ー トルネード

他 ルク(P.427)から同名のアビリティを受ける

属性	風	基本威力	ー	威力倍率	1	消費MP	16	狙われ易さ	16
効果	風属性の物理ダメージを与える					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

ー ブリザード

他 アイスゴーレム【A】(P.451)などから同名のアビリティを受ける

属性	水	基本威力	ー	威力倍率	1	消費MP	16	狙われ易さ	16
効果	水属性の物理ダメージを与える					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

ー ダブルアタック

他 カタマウント(P.421)から同名のアビリティを受ける

属性	ー	基本威力	ー	威力倍率	0.65	消費MP	15	狙われ易さ	10
効果	ランダムな対象に物理ダメージを2回与える					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

ー [illegible]

他 バルトラ(P.421)から同名のアビリティを受ける

属性	ー	基本威力	ー	威力倍率	1	消費MP	10	狙われ易さ	6
効果	50%の確率で、対象のHPを1にする					対象	味方単体(自分以外)/敵単体		
						使用制限	バトル		

ー ブラスター

他 ズワルト(P.422)から同名のアビリティを受ける

属性	ー	基本威力	ー	威力倍率		消費MP	20	狙われ易さ	6
効果	対象を麻痺状態にする。 状態異常追加値(麻痺)'50					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

[illegible]

他 アルラウネ(P.435)から同名のアビリティを受ける

属性	ー	基本威力	ー	威力倍率	1	消費MP	12	狙われ易さ	6
効果	物理ダメージを与え、対象を麻痺状態にする。 状態異常追加値(麻痺):75					対象	味方単体(自分以外)/敵単体		
						使用制限	バトル		

[illegible]

他 ドゴン(P.444)から同名のアビリティまたは、バハムート(P.472)の「ピコフレア」を受ける

属性	火	基本威力	ー	威力倍率	1	消費MP	16	狙われ易さ	6
効果	火属性の物理ダメージを与える。防御力無視					対象	味方単体(自分以外)/敵単体		
						使用制限	バトル		

ー [illegible]

他 スカルランサー(P.441)などから同名のアビリティを受ける

属性		基本威力	ー	威力倍率	1	消費MP	0	狙われ易さ	20
効果	対象の最大HPー現在HPの物理ダメージを与える。BPを2消費する。ダメージの上限は9999 ※					対象	敵全体		
						使用制限	バトル		

ー [illegible]

他 コボルト(P.413)から同名のアビリティを受ける

属性	ー	基本威力	ー	威力倍率	1	消費MP	8	狙われ易さ	6
効果	物理ダメージを与え、対象を沈黙状態にする。 状態異常追加値(沈黙):75					対象	味方単体(自分以外)/敵単体		
						使用制限	バトル		

※:ブレイブリーセカンド中は計算通りのダメージを与えられる。

ゲノムアビリティの続き

アビリティ	属性	基本威力	威力倍率	消費MP	狙われ易さ	対象	使用制限	効果	入手
[illegible]	土	ー	1.2	30	20	敵全体	バトル	土属性の物理ダメージを与える	他ソイルイーター(P.432)から同名のアビリティを受ける
サンドストーム	土	ー	1	20	20	敵全体	バトル	土属性の物理ダメージを与え、対象を暗闇状態にする。状態異常追加値(暗闇):50	他サンドワーム(P.432)から同名のアビリティを受ける
[illegible]	ー	ー	1	20	20	敵全体	バトル	物理ダメージを与え、3ターンの間物理防御力を25%ダウン。重ねがけ可能(最大25%ダウン)	他ギャストリク(P.432)から同名のアビリティを受ける
[illegible]	土	ー	1	16	20	敵全体	バトル	土属性の物理ダメージを与える	他メガスコリデス(P.433)から同名のアビリティを受ける
[illegible]	ー	ー	0.75	12	20	敵全体	バトル	物理ダメージを与え、対象を毒状態にする。状態異常追加値(毒):50	他カイザーコブラ(P.428)から同名のアビリティを受ける
[illegible]	ー	ー	1	40	5	味方全体/敵全体	バトル	自分の現在のHPぶん、対象のHPを回復する	他エアロランタン(P.449)から同名のアビリティを受ける
[illegible]		ー	ー	12	0	敵全体	バトル	対象を眠らせる。状態異常追加値(睡眠):50	他トレント(P.437)などから同名のアビリティを受ける
[illegible]	火	ー	1.25	30	16	敵全体	バトル	火属性の物理ダメージを与える	他オルトロス【炎】(P.473)などから同名のアビリティを受ける
[illegible]	水	ー	1.25	30	16	敵全体	バトル	水属性の物理ダメージを与える	他オルトロス【氷】(P.472)から同名のアビリティを受ける
[illegible]	ー	ー	0.75	24	10	味方単体(自分以外)/敵単体	バトル	物理ダメージを与え、4ターンの間物理防御力を75%ダウン。重ねがけ可能(最大25%ダウン)	他ルサルカ【本体】(P.473)などから同名のアビリティを受ける
[illegible]	ー	ー	1.5	0	20	敵全体	バトル	物理ダメージを与える。BPを1消費する	他チャウグナル(P.474)などから同名のアビリティを受ける

召喚合体

使用できるジョブコマンド：召喚合体

Lv1 [illegible]

他 召喚士のアスタノスクを入手時に習得

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	90	狙われ易さ	3
効果	10ターンの間、物理防御力を150%にする。重ねがけ可能（ターン数のみ延長）					対象	自分		
						使用制限	バトル		

Lv2 [illegible]

他 風の神殿（P.186）にいる風の隠者から習得

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	90	狙われ易さ	3
効果	10ターンの間、回避率と行動速度を150%にする。重ねがけ可能（ターン数のみ延長）					対象	自分		
						使用制限	バトル		

Lv3 [illegible]

他 キレート山（P.214）にいる水の隠者から習得

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	90	狙われ易さ	3
効果	10ターンの間、魔法防御力を150%にする。重ねがけ可能（ターン数のみ延長）					対象	自分		
						使用制限	バトル		

Lv4 [illegible]

他 火の神殿（P.252）にいる火の隠者から習得

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	90	狙われ易さ	3
効果	10ターンの間、物理攻撃力を150%にする。重ねがけ可能（ターン数のみ延長）					対象	自分		
						使用制限	バトル		

Lv5 [illegible]

他 不死の塔（P.277）にいる雷の隠者から習得

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	90	狙われ易さ	3
効果	10ターンの間、魔法攻撃力を150%にする。重ねがけ可能（ターン数のみ延長）					対象	自分		
						使用制限	バトル		

Lv6 [illegible]

他 クストラ列島（P.227）にいる武の隠者から習得

属性	—	基本威力	—	威力倍率	—	消費MP	90	狙われ易さ	3
効果	10ターンの間、クリティカル率を500%アップ。重ねがけ可能（最大900%アップ）					対象	自分		
						使用制限	バトル		

召喚魔法習得に役立つアビリティ

召喚魔法を習得するには、各地にいる隠者に話しかけて彼らが使う召喚魔法に耐えなければならない。魔法防御力を上げるか、属性耐性を上げる装備やアビリティをセットするのが主な対策だが、以下のようなアビリティを使えば、ほぼ確実に耐えられる。習得しているなら試してみよう。

召喚魔法に耐えるためのアビリティ

ふんばる

▲すっぴんのジョブレベル13で習得。戦闘不能になるダメージを受けても75%の確率で生き残る。

生命保存則

▲白魔道士のジョブレベル14で習得。自分が戦闘不能になったときに、ほかの味方を完全回復。

痛覚麻痺

▲薬師のジョブレベル14で習得。戦闘開始から2ターンはダメージを受けないため、確実に耐える。

処方データ

ジョブコマンド「処方」で使えるアビリティは、選ぶアイテムなどによって効果が変わるものが多い。使い方や効果を確認しておこう。

調合

薬師　ジョブレベル1

「調合」で生み出せる調合品は、敵にダメージを与えるものから、味方を強化するものまでさまざまだ。このページで調合に必要な素材を、P.134で調合品の効果をチェックしておき、よく使う素材は切らさないようにしよう。

なお、素材1と素材2を逆順に選ぶと、違う調合品ができてしまう場合もある。下の調合リストでは、素材を逆順に組み合わせてもかまわないかどうかを「○」「×」で記載しているので、こちらも合わせて確認してほしい。

調合に使える素材（青字は調合専用アイテム）

- ポーション
- ハイポーション
- エクスポーション
- フェニックスの尾
- エーテル
- エーテルターボ
- エリクサー
- ラストエリクサー
- どくけし
- 目薬
- やまびこ草
- 目覚まし
- 安息香
- 万能薬
- 獣の肝
- 硬い鱗
- 虫の触角
- 魔物の繊維
- 死霊の骨
- 悪魔の尻尾
- 竜の牙
- フロギストン
- 六花晶
- 妖精の羽根
- 稲妻の欠片
- 砂のバラ
- ピカピカ虫
- ダークマター

調合リスト（逆順の欄には、素材1と2を逆にしてもかまわないものは○、逆にできないものには×を記載している）

調合品	素材1	素材2	逆順
[illegible]			
アクアオーラ	硬い鱗	死霊の骨	×
アクアシールド	硬い鱗	硬い鱗	○
アクアソウル	硬い鱗	悪魔の尻尾	×
アクアパワー	硬い鱗	獣の肝	×
暗黒の溜息	ダークマター	ダークマター	○
安息香	安息香	安息香	○
インセクオーラ	虫の触角	死霊の骨	×
インセクシールド	虫の触角	硬い鱗	×
インセクソウル	虫の触角	悪魔の尻尾	×
インセクパワー	虫の触角	獣の肝	×
ウィークアース	虫の触角	砂のバラ	○
ウィークアクア	虫の触角	六花晶	○
ウィークウィンド	虫の触角	妖精の羽根	○
ウィークサンダ	虫の触角	稲妻の欠片	○
ウィークダーク	虫の触角	ダークマター	○
ウィークファイア	虫の触角	フロギストン	○
ウィークライト	虫の触角	ピカピカ虫	○
エーテル	エーテル	エーテル	○
エーテルターボ	エーテルターボ	エーテルターボ	○
エーテルドライ	エーテル	エーテルターボ	○
エクスポーション	ポーション	エーテル エーテルターボ	○
	エクスポーション	エクスポーション	○
エリクサー	エリクサー	ラストエリクサー以外の全素材	○
エレメントパワー	魔物の繊維	竜の牙	×
[illegible]			
神々の怒り	稲妻の欠片	稲妻の欠片	○
亀の甲羅割り	硬い鱗	竜の牙	×
かんしゃく玉 ※1	ポーション ハイポーション エクスポーション フェニックスの尾 エーテル エーテルターボ どくけし 目薬 やまびこ草 目覚まし 安息香 万能薬	獣の肝 硬い鱗 虫の触角 魔物の繊維 死霊の骨 悪魔の尻尾 竜の牙 フロギストン 六花晶 妖精の羽根 稲妻の欠片 砂のバラ ピカピカ虫 ダークマター	○

調合品	素材1	素材2	逆順
気付け薬 ※2	フェニックスの尾 どくけし 目薬 やまびこ草 目覚まし 安息香	フェニックスの尾 どくけし 目薬 やまびこ草 目覚まし 安息香	○
キュアサイレス	やまびこ草	ポーション ハイポーション エクスポーション	○
キュアスリープ	目覚まし	ポーション ハイポーション エクスポーション	○
キュアフィアー	安息香	ポーション ハイポーション エクスポーション	○
キュアブライン	目薬	ポーション ハイポーション エクスポーション	○
キュアポイズン	どくけし	ポーション ハイポーション エクスポーション	○
巨人の薬	獣の肝	竜の牙	×
クォートエリクサ	エーテル	ハイポーション エクスポーション	○
	ハイポーション	エーテルターボ	○
ゴーストオーラ	死霊の骨	死霊の骨	○
ゴーストシールド	死霊の骨	硬い鱗	×
ゴーストソウル	死霊の骨	悪魔の尻尾	×
ゴーストパワー	死霊の骨	獣の肝	×
シャドーフレア	悪魔の尻尾	竜の牙	×
生命の泉	ハイポーション	エクスポーション	○
生命の水	ポーション	ハイポーション エクスポーション	○
ダークブレス	死霊の骨	竜の牙	×
大地のハンマー	砂のバラ	砂のバラ	○
デビルオーラ	悪魔の尻尾	死霊の骨	×
デビルシールド	悪魔の尻尾	硬い鱗	×
デビルソウル	悪魔の尻尾	悪魔の尻尾	○
デビルパワー	悪魔の尻尾	獣の肝	×
天狗のくしゃみ	妖精の羽根	妖精の羽根	○
どくけし	どくけし	どくけし	○
ドラゴンオーラ	竜の牙	死霊の骨	×
ドラゴンシールド	竜の牙	硬い鱗	×
ドラゴンソウル	竜の牙	悪魔の尻尾	×
ドラゴンパワー	竜の牙	獣の肝	×
ドラゴンブレス	竜の牙	竜の牙	○
ハーフエリクサー	エクスポーション	エーテルターボ	○
ハイポーション	ハイポーション	ハイポーション	○
万能薬	万能薬	ポーション ハイポーション エクスポーション フェニックスの尾 エーテル エーテルターボ どくけし 目薬 やまびこ草 目覚まし 安息香 万能薬	○
ビーストオーラ	獣の肝	死霊の骨	×
ビーストシールド	獣の肝	硬い鱗	×
ビーストソウル	獣の肝	悪魔の尻尾	×
ビーストパワー	獣の肝	獣の肝	○
フェニックスの尾	フェニックスの尾	フェニックスの尾	○
プラントオーラ	魔物の繊維	死霊の骨	×
プラントシールド	魔物の繊維	硬い鱗	×
プラントソウル	魔物の繊維	悪魔の尻尾	×
プラントパワー	魔物の繊維	獣の肝	×
ヘイストドリンク	虫の触角	竜の牙	×
ポーション	ポーション	ポーション	○
ホーリーシャワー	ピカピカ虫	ピカピカ虫	○
北極の風	六花晶	六花晶	○
ボムの右腕	フロギストン	フロギストン	○
目薬	目薬	目薬	○
目覚まし	目覚まし	目覚まし	○
やまびこ草	やまびこ草	やまびこ草	○
ラストエリクサー	ラストエリクサー	全素材	○
リザレクション	フェニックスの尾	ポーション ハイポーション エクスポーション	○
リンカネーション	フェニックスの尾	エーテル エーテルターボ	○
レジストアース	魔物の繊維	砂のバラ	○
レジストアクア	魔物の繊維	六花晶	○
レジストウィンド	魔物の繊維	妖精の羽根	○
レジストサイレス	やまびこ草	エーテル エーテルターボ	○
レジストサンダー	魔物の繊維	稲妻の欠片	○
レジストスリープ	目覚まし	エーテル エーテルターボ	○
レジストダーク	魔物の繊維	ダークマター	○
レジストファイア	魔物の繊維	フロギストン	○
レジストフィアー	安息香	エーテル エーテルターボ	○
レジストブライン	目薬	エーテル エーテルターボ	○
レジストポイズン	どくけし	エーテル エーテルターボ	○
レジストライト	魔物の繊維	ピカピカ虫	○

※1　記載された素材であれば、どの組み合わせでも調合できる。また、調合リストにない素材の組み合わせでもかんしゃく玉(P.132)が調合される。
※2：記載された素材であればどの組み合わせでも調合できる。ただし、同じ素材同士を組み合わせた場合を除く。

調合品の効果

調合品	狙われ易さ	対象	効果
アクアオーラ	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法攻撃力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
アクアシールド	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
アクアソウル	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法防御力を20%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
アクアパワー	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理攻撃力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
暗黒の溜息	3	味方全体／敵全体	1500の闇属性ダメージを与える ※1
安息香	1	味方単体／敵単体	恐怖状態を回復する
インセクオーラ	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法攻撃力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
インセクシールド	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
インセクソウル	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
インセクパワー	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理攻撃力を20%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ウィークアース	1	味方単体／敵単体	土属性を弱点化する
ウィークアクア	1	味方単体／敵単体	水属性を弱点化する
ウィークウィンド	1	味方単体／敵単体	風属性を弱点化する
ウィークサンダー	1	味方単体／敵単体	雷属性を弱点化する
ウィークダーク	1	味方単体／敵単体	闇属性を弱点化する
ウィークファイア	1	味方単体／敵単体	火属性を弱点化する
ウィークライト	1	味方単体／敵単体	光属性を弱点化する
エーテル	1	味方単体／敵単体	MPを80回復する
エーテルターボ	2	味方単体／敵単体	MPを300回復する
エーテルドライ	3	味方単体／敵単体	MPを500回復する
エクスポーション	2	味方単体／敵単体	HPを3000回復する
エリクサー	3	味方単体／敵単体	HPとMPを全回復する
エレメントパワー	2	味方単体／敵単体	5ターンの間、すべての属性攻撃力（属性をもつ攻撃のダメージ）を1.5倍にする
神々の怒り	4	味方全体／敵全体	1500の雷属性ダメージを与える ※1
亀の甲羅割り	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理防御力と魔法防御力を50%ダウン。重ねがけ可能（最大25%ダウン）※2
かんしゃく玉	100	味方単体／敵単体	微細なダメージを与え、自分を狙われ易くする
気付け薬	1	味方単体／敵単体	睡眠・麻痺・恐怖・バーサク・混乱・魅了状態を回復する
キュアサイレス	2	味方単体／敵単体	沈黙状態を回復し、HPを150回復する
キュアスリープ	2	味方単体／敵単体	睡眠状態を回復し、HPを150回復する
キュアフィアー	2	味方単体／敵単体	恐怖状態を回復し、HPを150回復する
キュアブライン	2	味方単体／敵単体	暗闇状態を回復し、HPを150回復する
キュアポイズン	2	味方単体／敵単体	毒状態を回復し、HPを150回復する
巨人の薬	2	味方単体	その戦闘中の最大HPを2倍にし、HPを全回復する
クォートエリクサ	1	味方単体／敵単体	HPを2500、MPを250回復する
ゴーストオーラ	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法攻撃力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ゴーストシールド	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理防御力を30%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ゴーストソウル	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ゴーストパワー	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理攻撃力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
シャドーフレア	16	味方単体／敵単体	5000の闇属性ダメージを与える ※1
生命の泉	7	味方単体／敵単体	戦闘不能状態から自動的に復活する効果を付与する
生命の水	2	味方単体／敵単体	4ターンの間、ターンの最後に最大HPの3%ぶん、HPを回復させる
ダークブレス	16	味方単体／敵単体	自分の最大HPー現在のHPぶんのダメージを与える
大地のハンマー	4	味方全体／敵全体	1500の土属性ダメージを与える ※1
デビルオーラ	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法攻撃力を30%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
デビルシールド	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
デビルソウル	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法防御力を30%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
デビルパワー	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理攻撃力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
天狗のくしゃみ	4	味方全体／敵全体	1500の風属性ダメージを与える ※1
どくけし	1	味方単体／敵単体	毒状態を回復する
ドラゴンオーラ	1	味方単体／敵単体	6ターンの間、魔法攻撃力を50%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ドラゴンシールド	1	味方単体／敵単体	6ターンの間、物理防御力を50%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ドラゴンソウル	1	味方単体／敵単体	6ターンの間、魔法防御力を50%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ドラゴンパワー	1	味方単体／敵単体	6ターンの間、物理攻撃力を50%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ドラゴンブレス	16	味方単体／敵単体	現在の自分のHPぶんのダメージを与える
ハーフエリクサー	2	味方単体／敵単体	HPを5000、MPを500回復する
ハイポーション	1	味方単体／敵単体	HPを1000回復する
万能薬	2	味方単体／敵単体	毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・恐怖・バーサク・混乱・魅了状態を回復する
ビーストオーラ	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法攻撃力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）

※1．ダメージ計算式によらず、属性耐性によってダメージが増減する。
※2　敵の物理防御力・魔法防御力がアップしていないときは25%ダウンの効果。敵の物理防御力・魔法防御力が50%アップしているときに使うと、50%ダウンの効果で±0%にできる。

調合品	狙われ易さ	対象	効果
ビーストシールド	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ビーストソウル	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ビーストパワー	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理攻撃力を30%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
フェニックスの尾	2	味方単体／敵単体	戦闘不能状態から復活させ、HPを400回復する
プラントオーラ	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法攻撃力を20%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
プラントシールド	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
プラントソウル	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、魔法防御力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
プラントパワー	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、物理攻撃力を10%アップ。重ねがけ可能（最大50%アップ）
ヘイストドリンク	1	味方単体／敵単体	4ターンの間、行動速度を150%にする。重ねがけ可能（ターン数のみ延長）
ポーション	1	味方単体／敵単体	HPを300回復する
ホーリーシャワー	3	味方全体／敵全体	1500の光属性ダメージを与える ※3
北極の風	4	味方全体／敵全体	1500の水属性ダメージを与える ※3
ボムの右腕	4	味方全体／敵全体	1500の火属性ダメージを与える ※3
目薬	1	味方単体／敵単体	暗闇状態を回復する
目覚まし	1	味方単体／敵単体	睡眠状態を回復する
やまびこ草	1	味方単体／敵単体	沈黙状態を回復する
ラストエリクサー	5	味方全体／敵全体	HPとMPを全回復する
リザレクション	4	味方単体／敵単体	戦闘不能状態から復活させ、HPを5000回復する
リンカネーション	5	味方単体／敵単体	戦闘不能状態から復活させ、HPを150、MPを100回復する
レジストアース	1	味方単体	4ターンの間、土属性ダメージを無効にする
レジストアクア	1	味方単体	4ターンの間、水属性ダメージを無効にする
レジストウィンド	1	味方単体	4ターンの間、風属性ダメージを無効にする
レジストサイレス	1	味方単体／敵単体	10ターンの間、沈黙状態にならなくなる
レジストサンダー	1	味方単体	4ターンの間、雷属性ダメージを無効にする
レジストスリープ	1	味方単体／敵単体	10ターンの間、睡眠状態にならなくなる
レジストダーク	1	味方単体	4ターンの間、闇属性ダメージを無効にする
レジストファイア	1	味方単体	4ターンの間、火属性ダメージを無効にする
レジストフィアー	1	味方単体／敵単体	10ターンの間、恐怖状態にならなくなる
レジストブライン	1	味方単体／敵単体	10ターンの間、暗闇状態にならなくなる
レジストポイズン	1	味方単体／敵単体	10ターンの間、毒状態にならなくなる
レジストライト	1	味方単体	4ターンの間、光属性ダメージを無効にする

※3：ダメージ計算式によらず、属性耐性によってダメージが増減する。

実験

「実験」は、道具を攻撃アイテムに生まれ変わらせるアビリティだ。入手アイテムのうち、どれが手に入るかはランダムだが、失敗はしないので、攻撃アイテムが欲しい場合にはチャレンジしてみるといい。攻撃アイテムは、敵に一定数値のダメージを与えるものが多いので、上手く使えば非常に便利なことも覚えておきたい。

◀戦闘中にしかできないが、余裕がある場合には「実験」を使っていこう。

実験で入手できるアイテム（アイテム名の後ろの%の確率で、いずれかのアイテムを必ず入手する）

使用アイテム	入手アイテム
ポーション	ボムの欠片（34%）／大地のドラム（33%）／天狗の欠伸（33%）
ハイポーション	大地のドラム（34%）／南極の風（33%）／ボムの欠片（33%）
エクスポーション	ボムの右腕（34%）／大地のハンマー（33%）／天狗のくしゃみ（33%）
フェニックスの尾	天狗の欠伸（34%）／ゼウスの怒り（33%）／南極の風（33%）
エーテル	南極の風（34%）／大地のドラム（33%）／ボムの欠片（33%）
エーテルターボ	ボムの右腕（34%）／神々の怒り（33%）／北極の風（33%）
エリクサー	神々の怒り（34%）／北極の風（33%）／ボムの右腕（33%）
ラストエリクサー	神々の怒り（34%）／大地のハンマー（33%）／天狗のくしゃみ（33%）
どくけし	ゼウスの怒り（34%）／南極の風（33%）／ボムの欠片（33%）
目薬	ボムの欠片（34%）／ゼウスの怒り（33%）／南極の風（33%）

実験で入手できるアイテムの続き（アイテム名の後ろの%の確率で、いずれかのアイテムを必ず入手する）

使用アイテム	入手アイテム
やまびこ草	南極の風（34%）／ゼウスの怒り（33%）／天狗の欠伸（33%）
目覚まし	ゼウスの怒り（34%）／大地のドラム（33%）／天狗の欠伸（33%）
安息香	天狗の欠伸（34%）／大地のドラム（33%）／ボムの欠片（33%）
万能薬	大地のドラム（34%）／ゼウスの怒り（33%）／天狗の欠伸（33%）
ボムの欠片	天狗の欠伸（40%）／ボムの欠片（40%）／ボムの右腕（20%）
ボムの右腕	南極の風（40%）／ボムの欠片（40%）／北極の風（20%）
南極の風	南極の風（40%）／ボムの欠片（40%）／北極の風（20%）
北極の風	ゼウスの怒り（40%）／南極の風（40%）／神々の怒り（20%）
ゼウスの怒り	ゼウスの怒り（40%）／南極の風（40%）／神々の怒り（20%）
神々の怒り	大地のドラム（40%）／ゼウスの怒り（40%）／大地のハンマー（20%）
天狗の欠伸	大地のドラム（40%）／天狗の欠伸（40%）／天狗のくしゃみ（20%）
天狗のくしゃみ	天狗の欠伸（40%）／ボムの欠片（40%）／ボムの右腕（20%）
大地のドラム	ゼウスの怒り（40%）／大地のドラム（40%）／大地のハンマー（20%）
大地のハンマー	大地のドラム（40%）／天狗の欠伸（40%）／天狗のくしゃみ（20%）
金の砂時計	天狗のくしゃみ（34%）／大地のハンマー（33%）／北極の風（33%）
星の砂	天狗のくしゃみ（34%）／神々の怒り（33%）／ボムの右腕（33%）
光のカーテン	大地のハンマー（34%）／天狗のくしゃみ（33%）／ボムの右腕（33%）
リリスの口づけ	大地のハンマー（34%）／神々の怒り（33%）／北極の風（33%）
バッカスの酒	北極の風（34%）／大地のハンマー（33%）／ボムの右腕（33%）
獣の肝	ボムの欠片（34%）／大地のドラム（33%）／天狗の欠伸（33%）
硬い鱗	南極の風（34%）／大地のドラム（33%）／ボムの欠片（33%）
虫の触角	ゼウスの怒り（34%）／南極の風（33%）／ボムの欠片（33%）
魔物の繊維	天狗の欠伸（34%）／ゼウスの怒り（33%）／南極の風（33%）
死霊の骨	大地のドラム（34%）／ゼウスの怒り（33%）／天狗の欠伸（33%）
悪魔の尻尾	ボムの欠片（34%）／ゼウスの怒り（33%）／南極の風（33%）
竜の牙	北極の風（34%）／神々の怒り（33%）／天狗のくしゃみ（33%）
フロギストン	天狗の欠伸（40%）／ボムの欠片（40%）／ボムの右腕（20%）
六花晶	南極の風（40%）／ボムの欠片（40%）／北極の風（20%）
妖精の羽根	大地のドラム（40%）／天狗の欠伸（40%）／天狗のくしゃみ（20%）
稲妻の欠片	ゼウスの怒り（40%）／南極の風（40%）／神々の怒り（20%）
砂のバラ	ゼウスの怒り（40%）／大地のドラム（40%）／大地のハンマー（20%）
ピカピカ虫	ボムの欠片（34%）／ゼウスの怒り（33%）／大地のドラム（33%）
ダークマター	天狗の欠伸（34%）／ゼウスの怒り（33%）／南極の風（33%）

予薬

状態異常を回復するアイテムを「予薬」で使うと、そのアイテムで回復できる状態異常を、6ターンの間は何回でも防ぐことができる。たとえば、「予薬」で「どくけし」を使えば、毒状態にならなくなるのだ。状態異常を防ぐ装備を持っていないときに状態異常を起こす敵と戦うときなどは、積極的に「予薬」を利用していこう。

下画面

◀「予薬」は、残念ながら味方単体にしか使えないが、効果は6ターンと長めだ。

予薬を使ったときの効果 ※

使用アイテム	効果
フェニックスの尾	6ターンの間、即死状態にならなくなる
どくけし	6ターンの間、毒状態にならなくなる
目薬	6ターンの間、暗闇状態にならなくなる
やまびこ草	6ターンの間、沈黙状態にならなくなる
目覚まし	6ターンの間、睡眠状態にならなくなる
安息香	6ターンの間、恐怖状態にならなくなる
万能薬	6ターンの間、毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・恐怖・バーサク・混乱・魅了状態にならなくなる

※：狙われ易さの上昇量はすべて1で、対象はすべて味方単体。すでに受けている状態異常が治ることはない。

毒薬

薬師 ジョブレベル10

回復アイテムを毒薬に変えて、対象を毒状態にするアビリティ。使ったアイテムに応じて、HPやMPを減らせるのが特徴だ。特に毒エリクサーや毒ラストエリクサの威力はバツグンなので、ピンチのときに起死回生の一撃となるかもしれない。なお、毒状態にする確率は、状態異常成功確率の計算式(P.053)で求められるが、毒薬の場合は知性と精神に0を代入する。

毒薬を使ったときの効果

毒薬名	狙われ易さ	対象	効果	必要なアイテム
毒ポーション	2	味方単体　敵単体	150のダメージを与え、毒状態にする。自分には使用不可。状態異常追加値(毒) 75	ポーション
毒ハイポ	3	味方単体　敵単体	500のダメージを与え、毒状態にする。自分には使用不可。状態異常追加値(毒) 75	ハイポーション
毒エクスポ	3	味方単体　敵単体	1500のダメージを与え、毒状態にする。自分には使用不可。状態異常追加値(毒):75	エクスポーション
毒エーテル	2	味方単体　敵単体	MPを40減少させ、毒状態にする。自分には使用不可。状態異常追加値(毒):75	エーテル
毒エーテルターボ	2	味方単体　敵単体	MPを150減少させ、毒状態にする。自分には使用不可。状態異常追加値(毒):75	エーテルターボ
毒エリクサー	4	味方単体　敵単体	9999のダメージを与え、MPを999減少させ、さらに毒状態にする。自分には使用不可。状態異常追加値(毒) 75	エリクサー
毒ラストエリクサ	5	敵全体	9999のダメージを与え、MPを999減少させ、さらに毒状態にする。状態異常追加値(毒):75	ラストエリクサー

採集

薬師 ジョブレベル12

「採集」を使うと、戦っているバトルマップの地面から、アイテムを採集できる。ほかのアイテムを使わずに発動できるうえ、低確率だが貴重なアイテムが手に入ることもある。バトルマップの種類によって、入手できるアイテムが違うことを覚えておこう。調合アイテムが手に入りやすいので、戦闘中に調合アイテムが尽きてしまったら、「採集」で調達を試みるのも手だ。

バトルマップ別入手アイテム(Fはフィールド、Dはダンジョンを示す。データの見方は実験と同じ)

F平原(昼)
入手アイテム　稲妻の欠片(42%)　ピカピカ虫(40%)　獣の肝(15.3%)　どくけし(2.57%)　エクスポーション(0.13%)

F平原(夜)
入手アイテム　ピカピカ虫(42%)／稲妻の欠片(40%)／獣の肝(15.3%)／フェニックスの尾(2.57%)／エーテルターボ(0.13%)

F森(昼)
入手アイテム　ピカピカ虫(42%)　妖精の羽根(40%)／獣の肝(15.3%)　ポーション(2.57%)　エクスポーション(0.13%)

F森(夜)
入手アイテム　妖精の羽根(42%)　ピカピカ虫(40%)　獣の肝(15.3%)　エーテル(2.57%)　エーテルターボ(0.13%)

F砂浜(昼・水のクリスタル解放前)
入手アイテム　砂のバラ(45%)　ダークマター(39.6%)　死霊の骨(13.4%)　魔物の繊維(1.94%)　竜の牙(0.06%)

F砂浜(夜・水のクリスタル解放前)
入手アイテム　ダークマター(42%)　砂のバラ(41.76%)　死霊の骨(14.13%)　魔物の繊維(2.05%)　竜の牙(0.06%)

F砂浜(昼・水のクリスタル解放後)
入手アイテム　稲妻の欠片(42%)／砂のバラ(40%)　硬い鱗(15.3%)／万能薬(2.57%)／エクスポーション(0.13%)

F砂浜(夜・水のクリスタル解放後)
入手アイテム　妖精の羽根(42%)　砂のバラ(40%)　硬い鱗(15.3%)／目薬(2.57%)／エーテルターボ(0.13%)

バトルマップ別入手アイテムの続き（Fはフィールド、Dはダンジョンを示す。データの見方は実験と同じ）

F雪原（昼）
入手アイテム：妖精の羽根（42%）／六花晶（40%）／悪魔の尻尾（15.3%）／やまびこ草（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

F雪原（夜）
入手アイテム：六花晶（82%）／悪魔の尻尾（15.3%）／目覚まし（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

F砂漠（昼）
入手アイテム：稲妻の欠片（42%）／ピカピカ虫（40%）／魔物の繊維（15.3%）／安息香（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

F砂漠（夜）
入手アイテム：砂のバラ（42%）／稲妻の欠片（40%）／魔物の繊維（15.3%）／ハイポーション（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

F荒野（昼）
入手アイテム：ダークマター（42%）／フロギストン（40%）／死霊の骨（15.3%）／ポーション（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

F荒野（夜）
入手アイテム：フロギストン（42%）／ダークマター（40%）／死霊の骨（15.3%）／エーテル（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

F湖（昼）、内海（昼）、浄化後外海（昼）
入手アイテム：六花晶（42%）／妖精の羽根（40%）／硬い鱗（15.3%）／やまびこ草（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

F湖（夜）、内海（夜）、浄化後外海（夜）
入手アイテム：六花晶（42%）／フロギストン（40%）／死霊の骨（15.3%）／目覚まし（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

枯れ森（昼）
F枯れ森（昼）　Dカレーダの森、封印の次元回廊　B5
入手アイテム：妖精の羽根（42%）／ダークマター（40%）／魔物の繊維（15.3%）／安息香（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

F枯れ森（夜）
入手アイテム：妖精の羽根（42%）／ダークマター（40%）／魔物の繊維（15.3%）／ハイポーション（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

F花畑（昼）　Dフロウエルの花園、封印の次元回廊　B6
入手アイテム：妖精の羽根（42%）／ピカピカ虫（40%）／虫の触角（15.3%）／ポーション（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

F花畑（夜）
入手アイテム：ピカピカ虫（42%）／妖精の羽根（40%）／虫の触角（15.3%）／エーテル（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

Dノルエンデ渓谷、キレート山、封印の次元回廊　B4
入手アイテム：ピカピカ虫（42%）／六花晶（40%）／魔物の繊維（15.3%）／ハイポーション（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

Dセントロ砦跡
入手アイテム：稲妻の欠片（82%）／獣の肝（15.3%）／ポーション（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

Dロンターノ離宮
入手アイテム：ピカピカ虫（42%）／稲妻の欠片（40%）／獣の肝（15.3%）／エーテル（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

Dナダラケス遺跡、封印の次元回廊　B2
入手アイテム：稲妻の欠片（42%）／砂のバラ（40%）／獣の肝（15.3%）／万能薬（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

D風の神殿、封印の次元回廊　B3
入手アイテム：妖精の羽根（82%）／魔物の繊維（15.3%）／どくけし（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

D祈祷衣の洞穴
入手アイテム：六花晶（42%）／フロギストン（40%）／魔物の繊維（15.3%）／フェニックスの尾（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

D大風車工区
入手アイテム：稲妻の欠片（82%）／獣の肝（15.3%）／目薬（2.57%）／エクスポーション（0.13%）

D瘴気の森
入手アイテム：砂のバラ（42%）／ダークマター（40%）／虫の触角（15.3%）／やまびこ草（2.57%）／エーテルターボ（0.13%）

1
2
3
4

D ダスク遺跡

入手アイテム：ピカピカ虫(82%)　悪魔の尻尾(15.3%)　どくけし(2.57%)　エーテルターボ(0.13%)

D グラーブ砦

入手アイテム：フロギストン(42%)　ダークマター(40%)　死霊の骨(15.3%)　やまびこ草(2.57%)　エーテルターボ(0.13%)

D ミスリル鉱山

入手アイテム：フロギストン(42%)／砂のバラ(40%)／獣の肝(15.3%)／万能薬(2.57%)／エーテルターボ(0.13%)

シュタルクフォート内部

D シュタルクフォート内部、封印の次元回廊　B7

入手アイテム：稲妻の欠片(42%)／フロギストン(40%)／死霊の骨(15.3%)／目薬(2.57%)／エクスポーション(0.13%)

D 地底火山洞、封印の次元回廊　B8

入手アイテム：砂のバラ(42%)　フロギストン(40%)　死霊の骨(15.3%)　フェニックスの尾(2.57%)　エクスポーション(0.13%)

火の神殿

D 火の神殿

入手アイテム：フロギストン(82%)／魔物の繊維(15.3%)／安息香(2.57%)／エーテルターボ(0.13%)

D 動力機関室

入手アイテム：六花晶(82%)　硬い鱗(15.3%)　目覚まし(2.57%)　エクスポーション(0.13%)

D エタルニア公国軍総司令部　牢獄　B1・B2

入手アイテム：ダークマター(42%)／六花晶(40%)／魔物の繊維(15.3%)／エーテル(2.57%)／エーテルターボ(0.13%)

D エタルニア公国軍総司令部　1F・47F・48F・49F、封印の次元回廊　B9

入手アイテム：ピカピカ虫(42%)／六花晶(40%)／魔物の繊維(15.3%)／エーテル(2.57%)／エーテルターボ(0.13%)

D 不死の塔～土の神殿、封印の次元回廊　B10

入手アイテム：砂のバラ(82%)／虫の触角(15.3%)　ハイポーション(2.57%)／エクスポーション(0.13%)

D 吸血鬼城

入手アイテム：ダークマター(83.76%)／悪魔の尻尾(14.13%)／ポーション(2.05%)／竜の牙(0.06%)

D 闇のオーロラ

入手アイテム：ダークマター(49%)／虫の触角(41.82%)／エクスポーション(8.45%)／エーテルターボ(0.71%)／竜の牙(0.02%)

飛空艇グランシップ　甲板

飛空艇グランシップ甲板でのイベントバトル中

入手アイテム：ダークマター(92.44%)／万能薬(7.257%)／竜の牙(0.3%)／ラストエリクサー(0.003%)

アスタリスク所持者とのイベントバトル中

入手アイテム：どくけし(55%)／ハイポーション(38.25%)／万能薬(6.413%)／エーテル(0.33%)／竜の牙(0.007%)

風の祭壇、水の祭壇、火の祭壇、土の祭壇でのイベントバトル中

入手アイテム：魔物の繊維(58%)　ダークマター(36.96%)　エクスポーション(4.687%)／エーテルターボ(0.346%)　竜の牙(0.007%)

終章にて風の祭壇、水の祭壇、火の祭壇、土の祭壇でのイベントバトル中

入手アイテム：魔物の繊維(48%)／硬い鱗(40.56%)／虫の触角(10.64%)／竜の牙(0.792%)／エリクサー(0.008%)

暗黒の祭壇でのイベントバトル中

入手アイテム：どくけし(42%)／やまびこ草(41.76%)／フェニックスの尾(14.13%)／万能薬(2.05%)／エーテルターボ(0.06%)

ウロボロス戦前半

ウロボロス【第1形態】、ウロボロス【第2形態】、ウロボロス【第3形態】とのイベントバトル中

入手アイテム：目薬(55%)　やまびこ草(38.25%)／万能薬(6.413%)　エーテルターボ(0.334%)　エリクサー(0.003%)

ウロボロス戦後半

ウロボロス【第4形態】とのイベントバトル中

入手アイテム：目覚まし(60%)　安息香(37.6%)　エーテルターボ(2.352%)　エリクサー(0.0475%)／ラストエリクサー(0.0005%)

パーティ編成指南

多彩なジョブとアビリティを組み合わせてパーティを編成することは、本作の最大の醍醐味だ。自分だけの最強パーティを作ろう。

さまざまなパーティ編成を楽しもう

パーティを編成するときは、攻撃役、回復役、サポート役をどのようなバランスでパーティに組み込むかが悩みどころになるだろう。敵が強く長期戦になりそうなときは回復役やサポート役を増やして安全性を高め、敵が弱く簡単に一掃できそうなときは攻撃役を増やして攻撃力を高める、というように、目的に合わせて柔軟にパーティ編成を組み替えられるようになるのが理想だ。ここでは、目的にあったパーティ編成の例を3つのタイプに分けて紹介する。

▲キャラクターによる能力の差はほとんどない。それぞれ好きなジョブにチェンジさせよう。

目的に合ったパーティの組み方の一例

タイプ1 どんな状況でも対応可能なバランスパーティ

攻撃役が2人、回復役が1人、サポート役が1人という、ごく基本的な編成。攻撃と防御のバランスがよく状況を選ばず戦える。サポート役が味方の手助けをすることで、本来の能力以上の力を発揮できるのがポイントだ。サポート役には、味方全員の能力を高めるアビリティを使えるスーパースターがオススメ。

タイプ2 弱い敵を素早く蹴散らす攻撃的パーティ

攻撃重視のパーティ編成。強力な攻撃アビリティを連発し、短時間で敵を倒すのがこの編成の目的だ。敵によっては1ターンで全滅させることも珍しくない。ただし、攻撃役の力を引き出すサポート役がいないため、長期戦ではタイプ1の編成と比べて敵に与えられるダメージが少なくなることもある。

タイプ3 ボスとの長期戦を見据えたサポート重視パーティ

1人の攻撃役を、回復役とサポート役で手助けする編成。敵の攻撃を軽減したり、味方の攻撃力を高めるアビリティでのサポートが充実するため、タイプ1や2の編成と比べて、ボスが相手でも安定して戦える。長期戦になる傾向はあるものの、敵が強くなる終盤はこうした編成の方が敵に倒される心配が少なくなる。

オススメのパーティ編成例を紹介

具体的なパーティ編成の例を物語の展開に合わせて4つ紹介。育てておきたいジョブのほか、セットするジョブコマンドや戦闘中に使う主なアビリティも掲載するので、編成に迷ったときの参考にしよう。なお、終盤に向けた高度な編成と戦略についてはP.141以降で解説する。

◀章が進むほどジョブやアビリティの数も増えて、編成の自由度も広がる。

パーティ編成の一例

序章〜1章

ナイトとモンクが攻撃の柱になる

序盤はナイトとモンクを攻撃役として育てていくといい。ナイトはジョブレベル2で習得する「両手持ち」をセットすると攻撃力が大幅に上がるのがポイント。モンクはジョブレベル6で習得する「臥竜」を使うことで、通常攻撃より大きなダメージを敵に与えられる。

◆パーティ編成例

ジョブ	ジョブコマンド	主に使うアビリティ・魔法
ナイト	体術	踏み込む 鉄壁
モンク	騎士道	練気 臥竜
白魔道士	黒魔法	ケアル ファイア
黒魔道士	白魔法	ファイア ケアル

2章

魔法剣士や時魔道士を育てよう

魔法剣士は「魔法剣」で敵の弱点を突く戦法が簡単かつ強力。「魔法剣」を「体術」などと組み合わせると、手軽にダメージアップが図れる。一方、サポート役としては時魔道士を育てたい。「スロウ」が便利なほか、将来的に「クイック」で攻撃役の強化もできる。

◆パーティ編成例

ジョブ	ジョブコマンド	主に使うアビリティ・魔法
魔法剣士	体術	魔法剣 気功波
狩人	体術	エイミング 気功波
時魔道士	白魔法	スロウ ケアルラ
召喚士	白魔法	ジウスドラの罪 ケアルラ

3章

スーパースターで味方を強化

スーパースターにジョブチェンジできるようになったら、さっそく育てよう。「パワーオブラブ」を使えば味方の物理攻撃力が大幅に高まり、戦闘を楽に進められる。攻撃役は海賊がオススメ。「倍撃」など強力なアビリティを習得し、終盤まで主戦力になるのだ。

◆パーティ編成例

ジョブ	ジョブコマンド	主に使うアビリティ・魔法
海賊	魔法剣	倍撃 魔法剣
忍者	体術	空蝉之術 気功波
スーパースター	白魔法	パワーオブラブ ケアルラ
召喚士	白黒魔	フレースヴェルグ ケアルラ

4章以降

暗黒騎士や導師を育てよう

暗黒騎士はジョブレベル14で「暴走」を覚えると、強力な攻撃役となる。サポート役として導師と商人も育てたい。ジョブレベル11で状態異常を防ぐ「妖精の加護」を、商人はジョブレベル13で全滅の危険性を大きく減らす「ローレバレッジ」を習得できる。

◆パーティ編成例

ジョブ	ジョブコマンド	主に使うアビリティ・魔法
暗黒騎士	海賊技	暴走 倍々撃
聖騎士	体術	ランパート 点穴
商人	歌唱	ローレバレッジ パワーオブラブ
導師	白魔法	妖精の加護 ケアルガ

アビリティ活用術

数あるアビリティや魔法から、特に使い勝手のいいものや、組み合わせしだいで大きな効果を発揮するものを厳選して解説する。

活用術1 物理ダメージを上げるためには

物理攻撃の威力を上げるときにもっとも効果的なのは、「パワーオブラブ」などで攻撃力を上げる方法。攻撃力を通常の1.5倍に高めれば、武器によってはダメージが3倍以上になることもある。さらに、「甲羅割り」などで敵の防御力を下げる、「魔法剣」で武器に属性を付加するといったことも行なえば、よりダメージを増やせる。通常攻撃のダメージを上げる場合は、「クイック」などで攻撃回数を増やすのも有効だ。

「魔法剣」は手軽にダメージを上乗せする方法の1つ。敵の弱点を突こう。

物理ダメージを増やすポイント

- 性能が高い武器を装備して物理攻撃力を上げる
- 攻撃回数を増やす(通常攻撃にのみ影響)
- 敵の物理防御力を下げる
- 「魔法剣」で敵の弱点属性を突く
- 敵の種族に特攻がある武器やアビリティを使う
- クリティカルを出す
- 攻撃回数が多いジョブに、大ダメージを与えられるアビリティを使用可能なジョブコマンドをセットする(下記参照)

ジョブ	ジョブコマンド
シーフ	体術
忍者	魔法剣
狩人	海賊技
モンク	狩猟技

物理ダメージを上げる具体的な方法

物理攻撃力・攻撃回数を上げる

物理攻撃力は上げただけダメージも増えるので、強化するメリットは大きい。また、通常攻撃は攻撃回数を2倍にすればダメージも2倍になるが、攻撃回数が上限の16に達するとそれ以上ダメージは増えない。さらに大きなダメージを与えたい場合は、「万手沙華」で攻撃回数の上限を32まで増やすといい。

◆物理攻撃力を上げる主なアビリティ

種別	名称(習得ジョブとジョブレベル)	掲載ページ
コマンド	練気(モンク2)	P.075
コマンド	パワーオブラブ(スーパースター1)	P.101
コマンド	死中活(暗黒騎士13)	P.115
サポート	天衣無縫(モンク14)	P.075
サポート	両手持ち(ナイト2)	P.081

◆攻撃回数を増やすアビリティ

種別	名称(習得ジョブとジョブレベル)	掲載ページ
コマンド	時空魔法Lv5 クイック(時魔道士10)	P.089
コマンド	一気呵成(忍者6)	P.105
サポート	万手沙華(忍者14)	P.105

敵の物理防御力を下げる

敵の物理防御力が高いと与えるダメージが少なくなる。「甲羅割り」や「能力吸収」などで敵の物理防御力を75%に下げればダメージを大きく増やせる。

◆敵の物理防御力を下げる主なアビリティ

種別	名称(習得ジョブとジョブレベル)	掲載ページ
コマンド	甲羅割り(海賊3)	P.103
コマンド	能力吸収(ヴァンパイア11)	P.117

魔法剣で敵の弱点を突く

「魔法剣」で武器(またはすで)に属性を付加して、敵の弱点を突くことで、与えられるダメージが大幅に増える。また、右ページにある魔法ダメージを上げるアビリティを使えば、「魔法剣」で追加される魔法ダメージを増やすこともできる。

◆魔法剣でダメージを与えるためのアビリティ

種別	名称(習得ジョブとジョブレベル)	掲載ページ
コマンド	魔法剣(魔法剣士1)	P.087
サポート	魔法剣強化(魔法剣士11)	P.087

活用術2 魔法で大ダメージを出す方法

「黒魔法」や「召喚魔法」といった魔法攻撃のダメージを増やすには、装備品で知性を高くする、魔法攻撃力を高める、魔法ダメージを増やすサポートアビリティをセットするといった方法がある。さらに魔法攻撃は属性が豊富なため、敵の弱点属性を突いてダメージを1.5倍に増やす方法も有効だ。ただし、強力な魔法ほどMPの消費も大きくなるので、下記のMPを回復するアビリティも利用していこう。

「精霊の助力」を使うと、ほとんどの魔法攻撃のダメージが1.5倍に増える。

魔法ダメージを増やすポイント

- 知性を上げる装備品を装備する
- 魔法攻撃力や魔法ダメージを上げるアビリティを使う
- 敵の魔法防御力を下げる
- 敵に弱点属性を付加する
- クリティカルを出す
- 知性が高いジョブに、大ダメージを与えられる魔法攻撃を使用可能なジョブコマンドをセットする（下記参照）

ジョブ
黒魔道士
召喚士
魔人
魔界幻士

ジョブコマンド
黒魔法
時空魔法
召喚魔法

魔法ダメージを上げる具体的な方法

魔法攻撃力・魔法ダメージを上げる

「小悪魔エンジェル」などの魔法攻撃力を高める効果と、「精霊の助力」や「オーバーリミット」といった魔法ダメージを高める効果は、重複して発揮される。同時に使うことで、与えるダメージを大きく増やせるのだ。

◆魔法攻撃力・魔法ダメージを上げる主なアビリティ

種別	名称（習得ジョブとジョブレベル）	掲載ページ
コマンド	小悪魔エンジェル（スーパースター7）	P.101
	賢（魔人7）	P.109
	精霊の助力（導師4）	P.111
サポート	魔力共鳴（黒魔道士8）	P.079
	オーバーリミット（赤魔道士14）	P.097
	黒魔法超強化（魔人13）	P.109

敵の魔法防御力を下げる・弱点を付加する

魔法防御力が高い敵には、「魔法防御貫通」が有効。また、弱点がない敵には「調合」の「ウィークファイア」などの効果を発生させて弱点を付加すると効果的。

◆敵の魔法防御力を低下・無視するアビリティ

種別	名称（習得ジョブとジョブレベル）	掲載ページ
コマンド	鱗剥ぎ（海賊4）	P.103
	能力吸収（ヴァンパイア11）	P.117
サポート	魔法防御貫通（黒魔道士12）	P.079

◆敵に弱点属性を付加するアビリティ

種別	名称（習得ジョブとジョブレベル）	掲載ページ
コマンド	調合（薬師1）	P.099

活用術3 MPの節約・回復に役立つアビリティ

大半のアビリティがMPを消費するため、その回復手段を用意しておくことが重要になる。なかでも便利なのが、攻撃時にMPを吸収する「自動アスピル剣」だ。物理攻撃力が低い黒魔道士などでも「自動アスピル剣」と同時に「両手持ち」をセットすれば、十分にMPを吸収できる。

また、ジョブの入手は終盤になるが、魔界幻士が習得する「徐々にMP回復」も便利。毎ターンMPが30回復するため、MPに困ることはほぼなくなるはずだ。そのほかMP消費なしでアビリティを使える「ものまね」や「薩摩守」を活用して、MPを節約する方法もとても有効だ。

MPを節約・回復する主なアビリティ

種別	名称（習得ジョブとジョブレベル）	掲載ページ
コマンド	ものまね（すっぴん14）	P.073
	薩摩守（ソードマスター14）	P.107
サポート	自動アスピル剣（魔法剣士5）	P.087
	MP転化（召喚士11）	P.093
	徐々にMP回復（魔界幻士2）	P.119
	瀕死時MP回復（魔界幻士4）	P.119

「ものまね」ならば、どんなにMP消費が大きいアビリティも連続で使える。

活用術4 攻撃から味方を守るアビリティを利用

ボスと戦うときは、敵から受けるダメージを軽減したり、無効化するアビリティで味方を守りたい。なかでも、序盤から使える便利なサポートアビリティが「ダメージ分散」だ。これを全員にセットすると味方のHPが均等に減りやすくなり、誰かが倒される心配が減るのだ。

また、終盤になり、敵が強力な全体攻撃や状態異常攻撃を使うようになると、導師が習得する「大精霊の加護」や「妖精の加護」のほか、聖騎士が修得する「ランパート」などでダメージを減らしていくのが大切になる。

これらの方法を使用してもピンチに陥ってしまったときは、ブレイブリーセカンドで時間を止めてから全体回復を使い、体制を立て直そう。

全滅防止に役立つ主なアビリティ

種類	名称(習得ジョブとジョブレベル)	効果	掲載ページ
コマンド	ローレバレッジ(商人13)	敵から受けるダメージが半分になる(味方が与えるダメージも半分)。詳細は下記参照	P.085
	まもってあげるよ(スーパースター4)	物理防御力が25%アップ。重ねがけで50%までアップ可能	P.101
	静寂(導師8)	敵味方ともにダメージをまったく受けなくなる。状態異常は防げない	P.111
	大精霊の加護(導師10)	敵から受ける属性をもつ攻撃をすべて半減する	P.111
	妖精の加護(導師11)	状態異常を完全に防ぐ	P.111
	ランパート(聖騎士7)	味方全体に物理攻撃を1回だけ無効化する壁を作る	P.113
サポート	生命保存則(白魔道士14)	自分が戦闘不能になったとき、味方の戦闘不能を治す	P.077
	ダメージ分散(黒魔道士5)	自分が受けたダメージの一部をほかの味方に分け与える	P.079
	ワールドスロウ(時魔道士11)	2ターンに1回、敵味方のBPが−1される	P.089
	HP倍化(導師14)	戦闘中のHPが2倍になり、倒されにくくなる	P.111
	ガードデフォルト(聖騎士6)	デフォルト中に受けるダメージが、通常のデフォルト時の半分になる	P.113

「ローレバレッジ」の詳しい効果を理解しよう

商人がジョブレベル13で習得する「ローレバレッジ」は、敵や味方が受けるダメージや回復魔法の効果、消費MPなどを半減する効果がある。結果として味方が全滅する危険性が減るため、終盤のボス戦では必ず用意しておきたいアビリティだ。なお、「ローレバレッジ」の効果中であっても、1回の攻撃で与えられるダメージの上限は9999で変わらないのもポイント。たとえ半減されようとも、味方を十分に強化すれば9999ダメージを与えることが可能だ。

「ローレバレッジ」を一度使ってしまえば、アビリティを使ったキャラクターが戦闘不能になっても、効果は5ターン続く。

「ローレバレッジ」で変化すること・変化しないこと ※

変化すること

- 敵から受けるダメージと、敵に与えるダメージが半減する
- 回復魔法のHP回復量が半減する
- アビリティの消費HP、MPが半減し、消費BPは1ずつ減る(ただし、消費BP1のものはそのまま)

変化しないこと

- 物理攻撃力などのステータスが増減するアビリティの効果、効果ターン数は変化しない
- 「リジェネ」、「徐々にMP回復」の回復量は変化しない
- アイテムの効果は変化しない
- 「ワールドヘイスト」や「節制」「もう一度あなたと」などのBP増減量には影響しない
- ブレイブリーセカンド中ではない場合、1回の攻撃で与えられるダメージの上限は9999で変わらない(計算上19998ダメージ以上与えられる攻撃なら、半減されても9999になる)

※「フルレバレッジ」も変化すること・変化しないことの項目は同じ。ただし、「半減」は「倍増」になり、消費BPも倍増する。

活用術5 忍者の二刀流攻撃で大ダメージ！

ブレイブリーセカンド中なら威力の高いアビリティや攻撃魔法を使用すれば大きなダメージを与えられるが、通常時のダメージは9999で頭打ちになる。しかし、二刀流攻撃ならば、1回の攻撃で9999×2＝19998ダメージを与えることも可能になるのだ。この方法で大ダメージを与えるなら、ジョブ特性の「二刀流」をもつ忍者が適任。忍者の通常攻撃は威力が高くないので、右記のように「万手沙華」「ホークアイ」「プリシジョン」の3つのアビリティをセットしつつ、ステータスアップを付加するといい。

「たたかう」で大ダメージを与えるポイント

- サポートアビリティの「万手沙華」をセット。時魔道士の「クイック」で攻撃回数を増やす
- サポートアビリティの「ホークアイ」と「プリシジョン」でダメージを高める
- 商人の「エンジェルマネー」をかけて、クリティカルヒットが高確率で出るようにする
- スーパースターの「パワーオブラブ」などで攻撃力を150%に高める
- 敵の弱点属性と同じ「魔法剣」を使用。さらに導師の「精霊の助力」で威力を1.5倍にする

通常攻撃は、どんな敵に対しても安定してダメージを与えられるのが利点だ。

ブレイブリーセカンドを使えば、数万ダメージを叩き出すことも可能になる。

活用術6 BPを大幅に増やすアビリティの組み合わせ

「ローレバレッジ」とスーパースターがジョブレベル14で修得する「私の彼は勇者様」を組み合わせると、BPを大幅に増やす驚異の戦法が使用可能になる。この戦法には、「私の彼は勇者様」を使えるスーパースターが2人必要だ。

戦闘が始まったら、1ターン目に「ローレバレッジ」を使う。そして次のターンから2人のスーパースターが、毎ターン「私の彼は勇者様」を2回ずつ使っていくのだ。すると、残りの2人は毎ターンBPが4加算され、BPを無尽蔵に使用できる。この2人を攻撃役にしておけば、通常より遥かに早く敵をせん滅できるのだ。

パーティ編成のポイント

- 攻撃役を2人と、「私の彼は勇者様」を使えるスーパースターを2人パーティに入れる
- 「ローレバレッジ」を使用可能にしておく

戦闘中の基本戦術

- 1ターン目に「ローレバレッジ」を使い、2ターン目から「私の彼は勇者様」を使う
- 攻撃役は毎ターン、「ブレイブ」をフル活用して、早期撃破を狙う
- BP消費の大きい「ランパート」や「妖精の加護」を戦術に組み込んでダメージ軽減を試みる

「私の彼は勇者様」でBPを増やす流れ

「ローレバレッジ」を使う

戦闘開始後すぐに「ローレバレッジ」を使用する。これで「私の彼は勇者様」の消費BPが1に減る。

「私の彼は勇者様」を使う

2人のスーパースターが「私の彼は勇者様」を2回ずつ使う。必ず同じターンに使うこと。

味方のBPが大きく増える

スーパースター以外の味方のBPが4ずつ増える。また、2人のスーパースターのBPは1増える。

活用術のまとめ 終盤に向けた最強のパーティ編成

最後に終盤のボスに対抗するための最強のパーティ編成例を紹介する。攻撃役となるのは、活用術5で解説した忍者、サポート役となるのが活用術6で解説したスーパースターだ。2人のスーパースターが「私の彼は勇者様」でBP回復させ、忍者2人が増えたBPをフルに活用して二刀流攻撃を仕掛けるのが基本戦術だ。

忍者は攻撃回数を上げる「クイック」とクリティカル率を高める「エンジェルマネー」で与えるダメージを高めるのがポイント。そしてスーパースターは回復とサポートも担当する。なお、敵が強力な物理攻撃を使う場合は、スーパースターの1人に「聖剣技」をセットし、「ランパート」を使えるようにしておこう。

↑「ヘイスガ」と「スロウガ」で敵と味方の行動速度を調節し、先手を取ろう。

忍者2人の猛攻によって1ターンに16万近いダメージを与えることも可能。

パーティ構成とセットするアビリティ

ジョブ	1忍者	2忍者	3スーパースター	4スーパースター
ジョブコマンド	時空魔法	商売	白魔法	精霊
サポートアビリティ	ホークアイ プリシジョン 万手沙華	ホークアイ プリシジョン 万手沙華	聖者 両手盾 鎧の心得 盾の心得	両手盾 兜の心得 盾の心得 ガードデフォルト BP上限アップ

上記パーティの行動例（戦闘開始時のBPは0を想定。( )内はコマンドの対象となる味方の番号を表している）

1忍者				
デフォルト	クイック(2)	クイック(1)	たたかう	クイック(1)
	クイック(2)	クイック(1)	たたかう	クイック(2)
	ヘイスガ	たたかう	たたかう	ヘイスガ
	スロウガ	たたかう	たたかう	スロウガ

2忍者				
ローレバレッジ	エンジェルマネー(1)	たたかう	たたかう	ローレバレッジ
	エンジェルマネー(1)	たたかう	たたかう	エンジェルマネー(1)
	エンジェルマネー(2)	たたかう	たたかう	エンジェルマネー(2)
	エンジェルマネー(2)	たたかう	たたかう	たたかう

3スーパースター				
もう一度あなたと(4)	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様
	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様
	パワーオブラブ	自由行動	自由行動	パワーオブラブ

4スーパースター				
妖精の加護	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様
	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様	私の彼は勇者様
	パワーオブラブ	自由行動	自由行動	妖精の加護

※、6ターン目以降は4ターン目の行動を繰り返し、「クイック」などの効果が消えるターンは5ターン目の行動を行なう。

BRAVELY DEFAULT For the Sequel
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

SECTION 3
SCENARIO

シナリオ

シナリオ攻略の基礎

このページでは、シナリオの攻略を始める前に知っておきたい基本的な
知識を紹介する。これらを踏まえて攻略ページを読み進めてほしい。

メイン、サブ、両方のシナリオに挑戦しよう

シナリオには物語の主軸であるメインシナリオと、ボスと戦ってジョブのアスタリスクを手に入れるサブシナリオがある。このうちサブシナリオはやらなくても物語を進められるが、ジョブが増えて戦闘の戦略性が増したり、ジョブ経験値を得られたりとメリットが多い。本作をより深く楽しむために、メインシナリオだけではなくサブシナリオにも挑戦していこう。

以降の攻略ページでは、サブシナリオを本書オススメのタイミングで紹介している。

◀サブシナリオは進めるタイミングや順番しだいで、セリフが変わる場合も。

◀ジョブだけでなくアイテムやジョブ経験値なども得られる。ぜひ挑戦しよう。

パーティチャットはその場で見るべし

パーティチャット(P 022)の多くは、物語を進めたり宿屋に泊まるなどの条件を満たすことで発生する。発生タイミングや条件は、以降の攻略ページのフローチャートで確認しよう。発生後は別のマップに移動したり、フィールドに出たりすると見られなくなることがあるので、発生したらその場で見ておきたい。なお、下記はノルエンデ村復興で建物の合計レベルが一定値に達すると発生するパーティチャットだ。こちらも発生したらその場で見ておこう。

▲展開の変化や報酬があるわけではないが、物語や人物への理解を深めるためにも、すべて見ていきたい。

ノルエンデ村復興で発生するパーティチャット(以下のパーティチャットは進行フローチャートには掲載していない)

パーティチャット名	発生条件 ※1
ノルエンデ村復興のはじまり	いずれかの建物を建設する
ノルエンデ村のオススメ	建物の合計レベル(※2)が5以上
ノルエンデ村復興の計画	建物の合計レベルが10以上
ノルエンデ村の人手	建物の合計レベルが20以上
ノルエンデ村の人の割り振り	建物の合計レベルが30以上
ノルエンデ村からの贈り物	建物の合計レベルが40以上
ノルエンデ村と必殺技	建物の合計レベルが50以上
ノルエンデ村と必殺技パーツ	建物の合計レベルが70以上
ノルエンデ村復興はあと少し	建物の合計レベルが90以上
ノルエンデ村の復興	すべての建物のレベルが最大

※1 パーティが4人そろっている状態で、条件を満たしたあと別のマップに移動すると発生。
※2 建設済みの建物のレベルの数値を合計したもの。武器屋レベル3とアイテム屋レベル2があるなら、合計レベルは5となる。

推奨レベルを目安にレベル上げ

戦闘で苦戦してしまうときは、戦い方を見直すことも重要だが、レベルが不足している場合もある。攻略ページではダンジョンやフィールドに推奨レベルを記載しているので、それを目安にレベルを上げてから挑むといい。もちろん装備品もなるべくいいものをそろえておこう。

◀通常の戦闘で全滅するようなら、レベルや装備品が不十分だと考えよう。

戦闘ボーナスを狙って効率よくキャラクターを育てよう

効率よく経験値を稼ぎたいなら、「ブレイブ」を利用して1ターンで倒しきれるような敵と繰り返し戦い、「1ターン撃破」の戦闘ボーナスで獲得経験値アップを狙うといい。狩人やヴァルキリー、海賊などの強力なアビリティを使っていけば、1ターン撃破は難しくないはずだ。

◀獲得金額が増える「一斉撃破」も狙うなら、全体化した魔法で敵を一掃だ。

お金の使い道は武器や魔法を優先しよう

新しいタウンに着くたびに全員の装備を一新しようとすると、お金が不足しがち。そんなときは、右のように武器や魔法を優先的にそろえよう。というのも、武器などの攻撃面を強化して敵を早く倒せるようにしたり、HPや状態異常を魔法やアイテムで回復できるようにすることで、戦闘でできることの幅が広がるからだ。

以降のフローチャートで紹介している、準備しておきたい装備品も参考に買い物をしよう。

お金の使い道のオススメ優先順位

優先度 高

1. 攻撃役の武器をそろえる（魔法で攻撃するジョブは魔法攻撃力が上がる武器を買う）
2. 攻撃や回復に使う魔法書をそろえる
3. 状態異常を防ぐアクセサリを買う
4. 回復役やサポート役の防具をそろえる
5. 攻撃役の防具をそろえる

優先度 低

◀アクセサリ以外の不要になった装備品は、売って装備品を新調する資金に。

◀「フェニックスの尾」など回復用のアイテムも各10個以上あると安心。

どうしても進めないときは通信機能を活用

勝てない敵がいるときは、通信機能を利用して「フレンド召喚（P.060）」に頼るのも手だ。強力なアビリティや必殺技を登録しているフレンドを召喚すれば、敵に大ダメージを与えられる。また、ノルエンデ村の復興（P.054）を進めて、強力な装備品や必殺技を得ても、倒すのが楽になる。

◀敵の攻撃に耐えきれないときは、コンフィグで難易度を「EASY」にすることも考えたい。

ワールドマップ

物語の舞台となるルクセンダルクの世界地図を掲載。タウンやダンジョンの位置と、敵の出現地域はこのページで確認しよう。

敵出現地域

番号	名前
A	カルティス地方南部
B	カルティス地方北部
C	内海・湖
D	ナダラケス地方
E	ユルヤナ地方
F	フロウエル地方1
G	フロウエル地方2
H	エイゼン地方
I	エタルニア地方1
J	エタルニア地方2
K	エタルニア地方3
L	クストッ列島
M	外海

フィールド上の場所

番号	名前	ページ
a	南西の湖	P.167
b	カルディスラ王国の巻	—
c	内海フロウ・ラクリー	P.161
d	内海フロウ・ラクリーの巻	
e	オアシス	P.180
f	ユルヤナ地方の巻	—
g	フロウエル東の森	P.208
h	フロウエル西の花畑	P.210
i	クストラ列島の巻	—
j	武の隠者	P.227
k	サウスパーキン	P.229
l	雪像の回廊	P.264
m	3つの回廊	P.267
n	エストパーキン	P.270
o	イストパーキン	P.277
p	ホーリーピラー	P.280
q	闇の石碑	P.350
r	風の石碑	P.350
s	光の石碑	P.350
t	水の石碑	P.350
u	火の石碑	P.350
v	土の石碑	P.350

タウン

番号	名前	ページ
あ	カルディスラ王国	P.162
い	ラクリーカ	P.178
う	ユルヤナの森の仕立屋	P.187
え	フロウエル	P.204
お	グランシップ	P.230
か	海岸の廃屋	P.233
き	エイゼン大橋	P.233
く	ハルトシルト	P.234
け	エタルニア公国	P.265
こ	墓標の村	P.267

ダンジョン

番号	名前	ページ
1	ノルエンテ渓谷	P.164
2	セントロ砦跡	P.168
3	ロンターノ離宮	P.171
4	ナダラケス遺跡	P.180
5	風の神殿	P.184
6	祈祷衣の洞穴	P.189
7	大風車工区	P.194
8	瘴気の森	P.201
9	水の神殿	P.207
10	不気味な樹上	P.208
11	フロウエルの花園	P.210
12	キレートル	P.213
13	カレーダの森	P.216
14	ダスク遺跡	P.220
15	ファンキー・フランキスカ号	P.236
16	グラーブ砦	P.238
17	ミスノル鉱山	P.242
18	シュタルクフォート	P.244
19	地底火山洞	P.249
20	火の神殿	P.249
21	動力機関室	P.257
22	エタルニア公国軍総司令部	P.269
23	不死の塔	P.276
24	土の神殿	P.276
25	吸血鬼城	P.350
26	封印の次元回廊	P.361
27	闇のオーロラ	P.368

フィールドに出現する敵を確認

フィールドでは場所によって出現する敵が変わるほか、平原や森、荒れ地といった地形の違いや、昼か夜かの違いでも変化するのが特徴だ。以下では物語の序章から4章までの範囲でフィールドに出現する敵のデータを50音順で掲載している。データの詳しい見方は、P158を参照してほしい。なお、名前が黄色のものはフィールドでしか出現しない敵となっている。

敵データ(属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す)

アークデーモン	悪魔		▶P.444		
Lv	48	HP	4800		
pq	678	Exp	339	Jp	34

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	クストラ列島[夜のみ]、エタルニア地方1[荒野・夜のみ]
主な行動	フィアー[単](恐怖 魅惑の一突き 物理ダメージ+魅了)
アイテム	悪魔の尻尾(5%) エーテル(100%)

アッパーケット	獣		▶P.423		
Lv	13	HP	450		
pq	40	Exp	20	Jp	2

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	ユルヤナ地方
主な行動	エンジェルマネー(クリティカル率アップ) サイレス[単・弱](沈黙)
アイテム	万能薬(5%) やまびこ草(100%)

アルラウネ	植物		▶P.435		
Lv	22	HP	600		
pq	126	Exp	63	Jp	7

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	フロウエル地方1[雪原・昼、枯れ森・昼以外]
主な行動	痺れ花粉(物理ダメージ+麻痺)
アイテム	万能薬(5%) 虫の触角(100%)

イッカク	水棲		▶P429		
Lv	31	HP	4000		
pq	192	Exp	120	Jp	15

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	外海
主な行動	ドリル突進、物理ダメージ(防御力無視))
アイテム	ハイポーション(5%) 硬い鱗(100%)

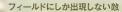
[illegible]	悪魔		▶P.441		
Lv	28	HP	2000		
pq	105	Exp	70	Jp	7

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	(すべて夜のみ)フロウエル地方2、エイゼン地方、エタルニア地方2[荒野・砂浜のみ]/エタルニア地方3
主な行動	フィアー[単](恐怖)、サイレス[全](全体に沈黙)
アイテム	悪魔の尻尾(5%) 悪魔の尻尾(100%)

ヴァルチャー	飛行		▶P.426		
Lv	11	HP	400		
pq	34	Exp	17	Jp	2

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	内海[昼のみ]
主な行動	生肉漁り(物理ダメージ+物理攻撃力アップ)
アイテム	目覚まし(5%) 虫の触角(100%) ピカピカ虫(40%)

フィールドにしか出現しない敵

イベントバトルを除くと、フィールドで遭遇する敵の多くはいずれかのダンジョンにも出現するが、下表のようにフィールドでしか戦えない敵もいる。主に夜のみ出現する敵や内海・外海に出現する敵なので、戦いたいなら条件を満たせる場所を移動してみよう。なお、同名で能力の高い敵が物語終盤のダンジョンにも出現する(P.361)が、早めに戦ってDの手帳を埋めるのもいいだろう。

イベントバトルをのぞいた序章~4章のフィールドにしか出現しない敵リスト

◆イッカク	◆シーサーペント	◆デスストーカー[A]	◆バルトラ
◆ヴァルチャー	◆スライム	◆デスストーカー[B]	◆ファンガス
◆エレキランタン	◆ソイルイーター	◆デスパイレーツ	◆マッドシャーク
◆グレートバット	◆ゾンビ	◆デスフィッシュ	◆マンドラゴラ
◆ゴースト	◆ダイブイーグル	◆ハイブリッド	◆レイス

ウルフ

獣	▶P.420						
Lv	8	HP	80				
pq	16	Exp	8	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	カルディス地方北部[昼のみ] ユルヤナ地方[昼のみ]
主な行動	噛みつき【強】(物理ダメージ)
アイテム	ポーション(5%) どくけし(100%)

[illegible]

無機	▶P.449						
Lv	9	HP	120				
pq	16	Exp	8	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	カルディス地方北部[夜のみ] ナダラケス地方[夜のみ]
主な行動	サンダー【弱】(雷属性魔法ダメージ)
アイテム	ポーション(5%)／エーテル(1%) 稲妻の欠片(100%)

オーク

人型	▶P.413						
Lv	7	HP	80				
pq	12	Exp	6	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	カルディス地方北部
主な行動	突く(物理ダメージ)
アイテム	やまびこ草(5%) やまびこ草(100%)

オークリーダー

人型	▶P.414						
Lv	7	HP	100				
pq	16	Exp	8	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	カルディス地方北部[平原・昼以外]
主な行動	鼓舞(全体物理攻撃力アップ)／毒突き(物理ダメージ+毒,
アイテム	ポーション(5%)／どくけし(1%) どくけし(100%)

[illegible]

蟲	▶P.432						
Lv	52	HP	10000				
pq	696	Exp	348	Jp	35		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	エタルニア地方2[荒野は昼のみ、砂浜は夜のみ]
主な行動	胃液(全体物理ダメージ+物理防御力ダウン)
アイテム	砂のバラ(1%) 魔物の繊維(100%)

グレートバット

飛行	▶P.425						
Lv	2	HP	15				
pq	6	Exp	3	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	カルディス地方南部[夜のみ]／内海[夜のみ]
主な行動	吸血(HP吸収 防御力無視))
アイテム	どくけし(5%) どくけし(80%)／魔物の繊維(40%)

[illegible]

獣	▶P.423						
Lv	7	HP	60				
pq	12	Exp	6	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	ナダラケス地方[砂漠・夜以外]
主な行動	ブライン【単・弱】(暗闇)
アイテム	目薬(5%) ポーション(100%)

ゴースト

屍霊	▶P.439						
Lv	32	HP	3000				
pq	192	Exp	120	Jp	15		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	(すべて夜のみ)フロウエル地方2／エイゼン地方／エタルニア地方2／エタルニア地方3
主な行動	フィア【単】恐怖) カーズ【単】(物理攻撃力・物理防御力ダウン
アイテム	死霊の骨(5%) 南極の風(60%)／やまびこ草(60%)

ゴブリン

人型	▶P 412						
Lv	1	HP	18				
pq	6	Exp	3	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	カルディス地方南部[昼のみ]
主な行動	突進(物理ダメージ)
アイテム	ポーション(5%) どくけし(80%)／ポーション(40%)

[illegible]

悪魔	▶P 443						
Lv	41	HP	3000				
pq	300	Exp	200	Jp	17		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	クストラ列島[夜のみ]
主な行動	ブライン【全】(全体に暗闇)
アイテム	エーテル(5%) フレアハチェット(40%)

⚠この敵に注意!

内海に出現するヴァルチャーは、「生肉漁り」で物理ダメージを与えつつ自身の物理攻撃力を1.5倍にアップさせる難敵だ。しかも、ブレイブして「生肉漁り」と通常攻撃を連続で繰り出してくる。放っておくと威力の高い攻撃を何回も受けてしまうので、集中攻撃で真っ先に倒そう。

◀ヴァルチャーの弱点は風属性。白魔法の「エアロ」を使えるなら、大ダメージを与えられる。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

サンドワーム　蟲　▶P.432

Lv	11	HP	600		
pq	96	Exp	48	Jp	5

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	ナダラケス地方［平原以外］
主な行動	サンドストーム（土属性全体物理ダメージ＋暗闇）
アイテム	目薬（5%） 砂のバラ（100%）

シーサーペント　水棲　▶P.428

Lv	31	HP	2400		
pq	173	Exp	100	Jp	15

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	外海
主な行動	ショックテイル（物理ダメージ＋麻痺）
アイテム	硬い鱗（5%） 硬い鱗（100%）

シルバーウルフ　獣　▶P 420

Lv	47	HP	4700		
pq	678	Exp	339	Jp	34

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	クストラ列島［昼のみ］／エタルニア地方1［夜は荒野のみ］
主な行動	麻痺噛みつき（物理ダメージ＋麻痺）
アイテム	獣の肝（5%） 獣の肝（100%）

スコルピオ　蟲　▶P 434

Lv	21	HP	1000		
pq	64	Exp	32	Jp	4

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	フロウエル地方1［森、枯れ森・夜以外］
主な行動	毒噛みつき［強］（物理ダメージ＋毒）
アイテム	ポーション（5%） どくけし（100%）

スライム　無機　▶P.448

Lv	1	HP	15		
pq	6	Exp	3	Jp	1

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	カルディス地方南部［昼のみ］
主な行動	溶解液（物理ダメージ＋物理防御力ダウン）
アイテム	ポーション（10%） どくけし（100%）

[illegible]　蟲　▶P 432

Lv	32	HP	6000		
pq	384	Exp	240	Jp	30

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	すべて昼のみ　フロウエル地方2［平原のみ］　エイセン地方　エタルニア地方2　エタルニア地方3［荒野のみ］
主な行動	地震（土属性全体物理ダメージ）
アイテム	ハイポーション（5%） 砂のバラ（100%）

ゾンビ　屍霊　▶P.438

Lv	2	HP	20		
pq	6	Exp	3	Jp	1

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	カルディス地方南部［夜のみ］
主な行動	ひっかき（物理ダメージ）
アイテム	どくけし（5%） 死霊の骨（100%）

ゾンビウルフ　獣・屍霊　▶P 420

Lv	15	HP	700		
pq	48	Exp	24	Jp	3

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	ユルヤナ地方［夜のみ］
主な行動	肉を食む（自分のHPを消費して物理攻撃力アップ）
アイテム	どくけし（5%） 死霊の骨（100%）

ダイダロス　獣　▶P.425

Lv	52	HP	10000		
pq	696	Exp	348	Jp	35

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	クストラ列島［昼のみ］／エタルニア地方2［荒野・昼のみ］
主な行動	牙折り（物理ダメージ＋物理攻撃力ダウン）
アイテム	獣の肝（5%） ハイポーション（80%）　金剛棍（40%）

ダイブイーグル　飛行　▶P 426

Lv	31	HP	3000		
pq	192	Exp	120	Jp	15

属性　火　水　雷　風　土　光　闇

出現場所	外海
主な行動	ダイブ（物理ダメージ）
アイテム	虫の触角（5%）　妖精の羽根（1%） 天狗の欠伸（100%）

⚠この敵に注意！

スライム

物語序盤のカルディス地方南部に出現する。同じ地域に出現する敵の中では攻撃力が高いうえ、「溶解液」でこちらの物理防御力を下げてくるやっかいな敵だ。HPについては周辺の敵と大差ないため、出現したら集中攻撃で倒そう。また、黒魔法を使えるなら「ファイア」が有効だ。

◀ほかの敵と同時に現れたときに、「溶解液」で物理防御力を下げられるとやっかい。最初に倒そう。

デスストーカー[A] 蟲 ▶P.434

Lv	32	HP	2400		
pq	192	Exp	120	Jp	15

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	フロウエル地方2／エイゼン地方／クストラ列島／エタルニア地方2 エタルニア地方3
主な行動	強フェロモン(味方を2体呼ぶ)
アイテム	落 魔物の繊維(5%) 盗 魔物の繊維(100%)

デスストーカー[B] 蟲 ▶P.435

Lv	32	HP	2200		
pq	192	Exp	120	Jp	15

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	フロウエル地方2／エイゼン地方／クストラ列島 エタルニア地方2 エタルニア地方3 ※
主な行動	
アイテム	落 魔物の繊維(1%) 盗 魔物の繊維(60%)

[illegible] 屍霊 ▶P.438

Lv	32	HP	3000		
pq	173	Exp	120	Jp	15

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	外海[夜のみ]
主な行動	倍撃[A](物理ダメージ)
アイテム	落 死霊の骨(5%) リッパーナイフ(5%) バッカスの酒(1%) 盗 死霊の骨(40%)／どくけし(60%)

[illegible] 水棲 ▶P.427

Lv	11	HP	250		
pq	34	Exp	17	Jp	2

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	内海
主な行動	水しぶき(水属性物理ダメージ(デフォルト無視))
アイテム	落 硬い鱗(1%) 盗 硬い鱗(100%)

トイフェル 悪魔 ▶P.441

Lv	48	HP	4800		
pq	678	Exp	339	Jp	34

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	エタルニア地方1[夜のみ]
主な行動	サンダガ[全・弱](雷属性全体魔法ダメージ)
アイテム	落 悪魔の尻尾(5%) 盗 悪魔の尻尾(80%) エーテル(60%)

トレント 植物 ▶P.437

Lv	21	HP	800		
pq	64	Exp	32	Jp	4

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	フロウエル地方1[昼は森、雪原、枯れ森のみ。南西の砂浜は出現しない]
主な行動	子守歌(全体に睡眠)
アイテム	落 目覚まし(5%) 盗 魔物の繊維(100%)

[illegible] 獣 ▶P.424

Lv	47	HP	6000		
pq	678	Exp	339	Jp	34

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	エタルニア地方1[雪原のみ]
主な行動	ヘアナックル(物理ダメージ・防御力無視)
アイテム	落 六花晶(1%) 盗 獣の肝(60%)

[illegible] 獣 ▶P.421

Lv	32	HP	3000		
pq	192	Exp	120	Jp	15

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	フロウエル地方2 クストラ列島 エイゼン地方 エタルニア地方2 エタルニア地方3
主な行動	丸かじり 50%の確率でHPを1にする。
アイテム	落 獣の肝(5%)／ハイポーション(1%) 盗 獣の肝(100%)

[illegible] 獣 ▶P.421

Lv	10	HP	160		
pq	18	Exp	9	Jp	1

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	ナダラケス地方[夜は平原のみ]／ユルヤナ地方[昼のみ]
主な行動	フットワーク(回避率アップ)
アイテム	落 やまびこ草(5%) 盗 獣の肝(100%)

ファンガス 植物 ▶P.437

Lv	47	HP	4700		
pq	678	Exp	339	Jp	34

属性：火 水 雷 風 土 光 闇

出現場所	エタルニア地方1[荒野・昼のみ]
主な行動	ヤバい胞子(単体物理攻撃を受けたとき対象を混乱)
アイテム	落 魔物の繊維(5%) 盗 魔物の繊維(100%)

※ デスストーカー[A]が呼び出したときのみ

⚠この敵に注意!

ファンガス

エタルニア地方1の昼の荒野にしか出現しない珍しい敵。単体物理攻撃をすると「ヤバい胞子」による反撃で、混乱状態になってしまう。「ヤバい胞子」以外には特別な攻撃をしてこないが、攻撃力が高めなので、魔法攻撃でダメージを与え、反撃を受けないようにしよう。

◀アクセサリの「安らぎの指輪」を装備していれば混乱しないので、物理攻撃をしても問題ない。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

ブラッドバット　飛行　▶P.426

Lv	15	HP	600		
pq	48	Exp	24	Jp	3

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	ユルヤナ地方［夜のみ］
主な行動	吸魔（MP吸収）　毒牙（物理ダメージ＋毒）
アイテム	どくけし（5%） 魔物の繊維（100%）

ノムスネーク　水棲　▶P.428

Lv	11	HP	250		
pq	34	Exp	17	Jp	2

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	ナダラケス地方［平原以外］
主な行動	毒牙（物理ダメージ＋毒）
アイテム	どくけし（5%） 硬い鱗（100%）

ポイズンモス　蟲・飛行　▶P.433

Lv	23	HP	1000		
pq	94	Exp	63	Jp	7

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	フロウエル地方1［夜のみ］
主な行動	毒リンプン（全体物理ダメージ＋毒）
アイテム	どくけし（5%） 虫の触角（100%）

マイコニド［A］　植物　▶P.436

Lv	21	HP	800		
pq	64	Exp	32	Jp	4

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	フロウエル地方1［平原・夜、北東の砂浜・夜、花畑、雪原以外］
主な行動	胞子（単体物理攻撃を受けたとき50%の確率で味方を増やす）
アイテム	ポーション（5%） どくけし（100%）

マイコニド［B］　植物　▶P.436

Lv	21	HP	800		
pq	64	Exp	32	Jp	4

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	フロウエル地方1［平原・夜、北東の砂浜・夜、花畑、雪原以外］※
主な行動	胞子（単体物理攻撃を受けたとき50%の確率で味方を増やす）
アイテム	ポーション（1%） どくけし（40%）

マッドシャーク　水棲　▶P.430

Lv	31	HP	4000		
pq	192	Exp	120	Jp	15

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	外海
主な行動	テリブルファング（物理ダメージ＋恐怖）
アイテム	硬い鱗（5%） 硬い鱗（100%）

マンドラゴラ　植物　▶P.436

Lv	47	HP	4000		
pq	678	Exp	339	Jp	34

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	エタルニア地方1［荒野・夜以外］
主な行動	毒花粉（全体物理ダメージ＋毒）
アイテム	虫の触角（5%） 六花晶（40%）／どくけし（60%）

ラタトスク　獣　▶P.422

Lv	8	HP	80		
pq	16	Exp	8	Jp	1

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	カルディス地方北部［昼のみ］ ナダラケス地方［平原のみ］／内海
主な行動	ケアル【弱】（HP回復）
アイテム	ポーション（5%） ポーション（100%）

リリス　悪魔・飛行　▶P.442

Lv	48	HP	4800		
pq	678	Exp	339	Jp	34

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	クストラ列島［夜のみ］／ エタルニア地方1［雪原・夜のみ］
主な行動	テイルウィップ（物理ダメージ＋魅了）
アイテム	悪魔の尻尾（5%） リリスの口づけ（80%）／グレイブ（40%）

レイス　死霊　▶P.439

Lv	9	HP	120		
pq	16	Exp	8	Jp	1

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	（すべて夜のみ）カルディス地方北部／ ナダラケス地方／内海
主な行動	カーズ【単】（物理攻撃力・物理防御力ダウン）
アイテム	やまびこ草（5%） 死霊の骨（100%）

※.マイコニド［A］が呼び出したときのみ。

この敵に注意！

ノムスネ

複数で出現することが多く、油断すると大きなダメージを受けることも。さらに「毒牙」で毒状態にしてくるので、回復できるように「ポイゾナ」や「どくけし」を準備しておこう。また、ラクリーカ（P.178）で防具を一通り買いそろえれば、受けるダメージを大きく減らせるはずだ。

◀水属性の弱点を突ける、黒魔法の「ブリザド」が有効。グレイブを使って連発し、数を減らそう。

攻略ページの見方

本書ではクリアまでの物語の流れをフローチャートで示し、タウンやダンジョンなどの詳細はそれぞれ個別のページで紹介している。

フローチャートとマップの両方を確認

各章の最初には、その章の進行方法を示したフローチャートを掲載している。まず、フローチャートで全体の流れと次にやるべきことを確認したら、マップページで次に向かう場所の詳細を確認しよう。そうして両方のページを見ることで、物語の流れをつかむことができ、ショップや宝箱、次の場所に向かう前の準備などの情報を漏らさず得ることができるはずだ。

進行フローチャートの見方

1 章タイトル

各章のタイトル。本書では、ゲーム中と同じく物語を11の章に分けている。

2 場所

行動する場所と、その場所のマップを掲載しているページ。場所はタウン、ダンジョン、フィールドの3つ(P.020)に分けており、それぞれ タウン 、 ダンジョン 、 フィールド という色別のアイコンで示している。

3 行動

その場所でとる行動。行動には章ごとに1から番号をふっており、番号の順に行動していくと物語を進められる。自動的に発生するイベントは示さず、マップに入る、調べるなどの行動が必要な場合のみ示している。また、赤字はイベントバトルが発生することを表し、戦い方を解説しているページも併記している。

4 CHAT

発生するパーティチャットのタイトルと発生条件。物語を進めると必ず発生するものは発生条件を記載せず、物語の進行に加えて特別な行動が必要なもののみ発生条件を記載した。また、ノルエンデ村の復興を進めると発生するチャットについては、P.148のリストを参照してほしい。

5 サブシナリオ

本書ではオススメのタイミングで、各サブシナリオをクリアするための手順を解説している。サブシナリオにもメインシナリオと共通の番号をふっているが、必ずしも行なう必要はなく、メインシナリオのみでも物語は進められる。またメインシナリオはオレンジ、サブシナリオは青と、フローチャートのラインや3行動の枠の色を分けて区別した。

6 CHECK!!

そのタイミングでやっておきたいことや、詳しい解説が必要な項目について、文章や写真で解説している。

マップページの見方

7 シナリオと場所の区分

その場所にメインシナリオで訪れるのかサブシナリオで訪れるのか、その場所がタウンなのかダンジョンなのかフィールドなのかをアイコンの点灯で示している。また、サブシナリオでジョブ(アスタリスク)を入手できる場合は、そのジョブ名も並べて記載した。

8 地名とミニマップ

場所の地名。複数の場所をまとめて紹介している場合は、地名を「～」でつなげて表記した。また、一度訪れた場所へ再訪する場合、地名のあとに括弧書きで訪れる目的を記載している。右のミニマップは、ワールドマップ上の場所とその場所が含まれる地方名を示している。

9 解説

訪れた目的や発生するイベントのほか、進める際の注意点、次の場所に向かうまでの手順などを解説している。

10 ショップリスト

その場所にあるショップで購入できるアイテムのリスト。ショップには武具屋、道具屋、魔法屋の3種類があり、値段は購入に必要なpgを表す。また、青字で記載したアイテムは、5章以降に売り出されるものを示している。アイテム名の前にあるアイコンの種類は以下のとおり。

…剣	…斧	…槍
…ロッド	…杖	…短剣
…弓	…刀	…ナックル
…盾	…兜	…帽子
…鎧	…軽装	…アクセサリ
…白魔法	…黒魔法	…時空魔法

11 隠しアイテムリスト

その場所に隠されているアイテムの名前と、それを入手できる場所の写真。場所がわかりにくいものに関しては、文章でその位置を補足している。また、などのアイコンは、マップページのアイコンと対応している。

12 推奨レベル

その場所やサブシナリオを進める際の目安となる、パーティの平均レベルを示した。

13 敵データ

その場所で戦う敵のうち、17BATTLEで戦うもの以外のデータを50音順で紹介。各項目の意味は以下のとおり。

❶名前 ・・・その敵の名称
❷種族 その敵の種族。2つの種族をもつものは両方を示している
❸Lv ………その敵のレベル
❹HP ………その敵の最大HP
❺pg ………その敵を倒すと得られるお金(ピーク)
❻Exp その敵を倒すと得られる経験値
❼Jp その敵を倒すと得られるジョブポイント
❽属性 ………その敵の属性耐性。赤が弱点、黄が軽減(ダメージは半減)、灰が無効、緑が吸収を表している
❾出現場所・その敵が出現するマップの名前。5章以降は出現する地名も記した。また特定の条件下で出現するものは[ ]内に条件を記載した
❿主な行動…その敵がとる主な行動。行動には簡単に効果を記しているが、詳細はP.479～で確認してほしい。なお、通常攻撃とブレイブ、デフォルトは省略している
⓫アイテム…はその敵を倒すと落とすアイテム、はその敵から盗めるアイテムを表す。なお、括弧内の数字はそのアイテムを落とす、または盗める確率を示している。確率の詳細な見方はP.411を参照

マップページ

14 この敵に注意!

その場所に出現する敵や敵パーティのなかで、特に注意したいものについての特徴と対策を掲載している。

15 マップとアイコン

その場所のマップと宝箱などのアイコン。マップ名はゲーム中の下画面に表示される名称を示している。アイコンの種類は右のとおり。特定の場所のみ登場する仕掛けについては、その場所にアイコンの見方を掲載した。

16 宝箱リスト

その場所にある宝箱と、手に入るアイテムの一覧。1などのアイコンは、マップ上の宝箱アイコンと対応している。また、青い宝箱は「宝箱の鍵」(P.286)を所持しているときのみ開けられる宝箱を表している。

17 BATTLE

その場所で発生するボスなどのデータと戦い方を解説。なお、データの内容は13敵データとほぼ同様だが、出現場所の項目については省略している。また、5章以降は、4章までに戦ったことのあるボスなどのデータは省略しており、参照先のページ数のみ記載した。

18 PARTY ARRANGE

ボスなどと戦う際の、いろいろなジョブやジョブコマンドの編成例。なお、特に記述がない場合、その時点で入手可能なジョブはすべて入手しているものとし、レベルは12推奨レベルで戦っているものとする。

アイコンの見方

……マップ同士のつながり

マップ同士のつながり。同じアイコンの場所に移動する。特定の時期以降に通行可能になる場合は、フローチャートの番号を記載している

ワールドマップやほかのダンジョンとのつながり。特定の時期以降に通行可能になる場合は、フローチャートの番号を記載している

……冒険家(P.024)がいる場所

……宿屋の場所と、一泊の値段

……武具屋の場所

……道具屋の場所

……魔法屋の場所

……よろず屋(武具屋、道具屋、魔法屋の3種類を利用できる)の場所

マップ上にいる人物の場所。特定の時期や条件で出現する場合、その説明も記載している。また、基本的にフローチャートに登場する人物のみ紹介している

……隠しアイテムのある場所

……マップ上の宝箱のある位置。アイコンは16宝箱リストのアイコンと対応しており、青い宝箱は開けるために「宝箱の鍵」(P.286)が必要なものを表している

POINT ……その場所で起こるイベントや仕掛け、注意点について説明している

……階段のある場所

……隠し通路。ゲーム中で下画面に表示されない通路を示している

……ボスなどとの戦いが発生する場所と、その条件を記載している

……マップ上にあるレバーと扉の位置。それぞれの番号が対応しており、レバーを調べると同じ番号の扉が開く

序章 絶望の淵に立つもの

ノルエンデ村ただ1人の生き残りとなったティズは、エタルニア公国から追われる風の巫女アニエスと出会う。彼女との同行を決め、リングアベル、イデアとの出会いを経て、世界に起こる異変の真相を知るため旅に出る。

進行フローチャート

カルディスラ王国 タウン ▸P.162

1 カルディスラ王国　王宮でカルディスラ国王と話す

CHECK!!
旅立つ前の準備を忘れずに
カルディスラ王国で隠しアイテムを手に入れたり、「バックラー」や「ブロンズヘルム」などを買いそろえよう。また、フィールドに出るとチュートリアルクエスト(P.064)が発生。クリアして報酬を入手しておこう。

CHECK!!
ブレイブリーセカンドが使用可能になる
ノルエンデ渓谷　8合目にいる冒険家から「謎の砂時計」というだいじなものを手渡される。これ以降はブレイブリーセカンド(P.044)が使えるようになるのだ。

ノルエンデ渓谷　山頂に入る

CHECK!!
アニエスがパーティIN
ノルエンデ渓谷　山頂に入るとアニエスが仲間になる。このあと渓谷を戻る途中でイベントバトルが3回発生するので、アニエスと2人で乗り切ろう。

ノルエンデ渓谷　5合目で空挺騎士団剣兵[A]と戦闘 ▸P.165

ノルエンデ渓谷　5合目で空挺騎士団剣兵[A]と戦闘 ▸P.165

ノルエンデ渓谷　5合目で空挺騎士団剣兵[A]、空挺騎士団弓兵[A]と戦闘 ▸P.165

CHAT 同じ行き先

CHAT 『奇跡の人』

CHAT 村の復興

CHECK!!
フレンド召喚とノルエンデ村の復興が可能に
ノルエンデ渓谷からフィールドに出るとフレンド召喚(P.060)ができるようになり、序章後にノルエンデ村の復興(P.054)も可能に。積極的に利用しよう。

カルディスラ王国

5 カルディスラ王国　王宮でカルディスラ国王と話す

CHAT アニエスの真意

CHAT ティズの道案内

CHECK!!
ベアリング、ホーリー戦の準備
防具「バックラー」「ブロンズヘルム」「リネンキュラッサ」、アクセサリ「ブロンズの小手」を購入し、アニエスが装備
道具「ポーション」を多めに購入

7 南西の湖に近づき、ベアリング、ホーリーと戦闘 ▸P.167

モンクと白魔道士のアスタリスク入手!

カルディスラ王国

8 カルディスラ王国　王宮でカルディスラ国王と話す

CHAT 2人のお上りさん

カルディスラ王国　宿屋に入る

CHECK!!
リングアベルがパーティIN
国王と話したあと宿屋に入ると、イベント後にリングアベルが仲間になる。同時にマップメニューにDの手帳が追加されるので、目をとおしてみるといい。このあとフィールドに出ると、アビリンク(P.061)も可能になる。序章後でジョブチェンジもできるようになっているので、ここでジョブや装備品を見直しておこう。

CHAT 男の素性

次ページへ

前ページの続き

•CHECK!!

セントロ砦跡での戦闘準備

- 防具「ブロンズヘルム」、アクセサリ「ブロンズの小手」を購入し、リングアベルが装備
- 道具「どくけし」「目薬」「やまびこ草」を購入
- 白魔法「ケアル」「ポイゾナ」「ブライナ」が使えると便利

セントロ砦跡 ダンジョン

セントロ砦跡　1Fの南西の部屋に近づき、オミノスと戦闘 ▶P.170

黒魔道士のアスタリスク入手!

•CHECK!!

イデアがパーティIN

イデアと協力してオミノスを倒したあと、正式にイデアが仲間になる。これでパーティメンバーが全員そろい、以降は4人で物語を進めることになる。

CHAT 呼び方

カルディスラ王国 タウン ▶P.162

カルディスラ王国　王宮に入る

CHAT イデアの勘違い

カルディスラ王国　城下町の墓地に行く

•CHECK!!

ロンターノ離宮での戦闘準備

- 防具「ブロンズヘルム」、アクセサリ「ブロンズの小手」を購入し、イデアが装備
- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入
- 黒魔法「ファイア」「ブリザド」「サンダー」が使えると便利

•CHECK!!

必殺技が使えるようになる

フィールドに出ると剣の必殺技「ハックスラッシュ」を習得し、このタイミングからは必殺技が使用可能となる。戦闘において非常に頼りになるので、P.034で必殺技の使用条件や効果を確認しておこう。なお、「ハックスラッシュ」以外の必殺技は、ノルエンデ村を復興していくことで習得できる。

CHAT 親父さんの心遣い

ダンジョン ▶P.168

セントロ砦跡　1Fの北にある扉を調べる

CHAT 裏切り者なのに

ダンジョン

CHAT アニエスのショック

14 ロンターノ離宮　1Fで空挺騎士団剣兵[B]、空挺騎士団槍兵、空挺騎士団弓兵[B]と戦闘 ▶P.173

15 ロンターノ離宮　3Fで空挺騎士団剣兵[B]、空挺騎士団槍兵、空挺騎士団弓兵[B]×2と戦闘 ▶P.174

CHAT イデアの怒り

16 ロンターノ離宮で飛空艇に近づき、ハインケル、空挺騎士団弓兵[B]×2と戦闘 ▶P.174

ナイトのアスタリスク入手!

17 ハインケルとの戦闘後は、自動的に南西の湖付近から再スタート

カルディスラ王国　王宮に入る

南西の湖に入る

CHAT ラクリーカって

CHAT ラクリーカのグルメ

内海フロウ・ラクリー フィールド ▶P.150

20 エシャロット号で着水し、港に近づく

•CHECK!!

エシャロット号は陸には降りられない

エシャロット号は空を移動できる飛空艇だが、陸地には着陸できず内海や湖にしか着水できない。世界をひとひとおり飛び回ってみたら、カルディスラ王国の南東にある湖に着水して、港から降りよう。

1章へ

はじまりの国 カルディスラ王国

突然開いた闇の大穴に飲み込まれ消滅したノルエンデ村。村の生き残りであるティズは、カルディスラ王国の宿屋で目覚める。状況を知った彼は、生存者確認のため村へ向かった。

国王に謁見してノルエンデ渓谷へ向かえ

物語は、カルディスラ王国の宿屋から始まる。宿屋を出たら王宮へ行き、国王に話しかけよう。そのあとは、ティズ1人でノルエンデ渓谷へ向かうことになる。ノルエンデ渓谷はフィールドへ出て北西に進み、橋を渡った先にあるが、向かう前にフィールドの敵と戦って経験値やお金をためよう。そして、ノルエンデ渓谷での戦いに備え、装備品を買いそろえておくといい。また、この時点では魔法を使えないので、回復用に「ポーション」も多めに買おう。

ショップリスト

武具屋

アイテム名	値段	ページ
ブロードソード	70	P.384
ロッド	60	P.388
杖	10	P.390
ダガー	50	P.391
バックラー	50	P.397
ブロンズヘルム	40	P.398
革の帽子	15	P.399
とんがり帽子	20	P.399
レザーアーマー	120	P.400
麻の服	20	P.401
拳法着	100	P.401
リネンキュラッサ	80	P.401
ブロンズの小手	40	P.403
ブロンズバングル	40	P.403
クレイモア	30000	P.385

道具屋

アイテム名	値段	ページ
ポーション	20	P.407
フェニックスの尾	100	P.407
どくけし	10	P.407
目薬	20	P.407
やまびこ草	25	P.407
テレポストーン	100	P.408

魔法屋

魔法名	値段	ページ
ケアル	200	P.121
ポイゾナ	200	P.121
ブラナ	200	P.121
ファイア	200	P.122
ブリザド	200	P.122
サンダー	200	P.123

隠しアイテムリスト

目薬 ▶P.407

100pg

50pg

ポーション ▶P.407

ポーション ▶P.407

フェニックスの尾 ▶P.407

どくけし ▶P.407

カルディスラ王国 王宮

POINT

ゲームスタート後、ティズは宿屋で目を覚ます。城下町から王宮に行き、カルディスラ国王と話そう。

カルディスラ国王
昼のみ

宿屋の主人　カール

カルディスラ王国 城下町

2番目の弟子
3章のときのみ

ワールドマップへ▶P.150
（序章　以降）

ダンジョン　推奨Lv 2　カルディス地方

ノルエンデ渓谷

ノルエンデ村を見下ろす渓谷の山頂で、ティズは祈りを捧げる少女に出会う。少女を執ように狙うエタルニア空挺騎士団の襲撃を受け、ティズは彼女と協力して逃走を試みる。

帰路に出現する空挺騎士団を退けよう

ノルエンデ渓谷は山頂までに3つのフロアがあるが、それほど広くないので道のりとしては短い。ただし、行きはティズ1人だけで探索を行なうことになる。BPがマイナスになると敵の集中攻撃を受けるので、ブレイブを使うのは控えて戦おう。山頂に到着するとアニエスが仲間になり、その後2人で道を戻ることになる。

2人で5合目を進んでいくと、空挺騎士団とのイベントバトルが3回あるので、1回ごとにしっかりHPを回復して万全の態勢で挑もう。

▲ティズ1人のときは、戦闘開始直後は地道に敵の数を減らして、敵が残り1体のときだけブレイブを使うといい。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

空挺騎士団剣兵[A]	人型	▶P 414					
Lv	4	HP	60				
pq	36	Exp	18	Jp	2		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	5合目						
主な行動	弱者狙い（HPの割合がもっとも低い敵に物理ダメージ）						
アイテム	ポーション（100%） なし						

空挺騎士団[illegible]兵[A]	人型	▶P 415					
Lv	4	HP	60				
pq	36	Exp	18	Jp	2		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	5合目						
主な行動	―						
アイテム	フェニックスの尾（100%）　どくけし（100%） なし						

ゴブリン	人型	▶P 412					
Lv	1	HP	18				
pq	6	Exp	3	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	2合目／5合目／8合目						
主な行動	突進（物理ダメージ）						
アイテム	ポーション（5%） どくけし（80%）　ポーション（40%）						

ソードゴブリン	人型	▶P.412					
Lv	4	HP	20				
pq	10	Exp	5	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	2合目／5合目／8合目						
主な行動	ガード（自分の物理防御力アップ）						
アイテム	ポ　ション（10%）　ハイポーション（5%） ポーション（100%）						

ボウゴブリン	人型	▶P.412					
Lv	4	HP	20				
pq	10	Exp	5	Jp	1		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	2合目／5合目／8合目						
主な行動	狙い撃ち（ターンの最後に物理ダメージ）						
アイテム	ポーション（5%） ポーション（100%）						

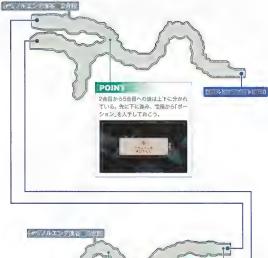
この敵に注意！

HPが多いため、序盤からブレイブを使うと倒しきれずに逆にピンチになってしまう。敵のHPを減らしてからブレイブを使おう。なお、空挺騎士団剣兵[A]の「弱者狙い」は、HPが少ない対象を狙うアビリティ。HPが減ったらすぐに「ポーション」で回復しておこう。

ノルエンデ渓谷 2合目

ワールドマップへ ▶P.150

POINT

2合目から5合目への道は上下に分かれている。先に下に進み、宝箱から「ポーション」を入手しておこう。

POINT

アニエスと合流したあとの帰り道は、3カ所で空挺騎士団と戦闘が発生。1～2回目は空挺騎士団剣兵【A】のみ出現し、3回目は空挺騎士団剣兵【A】と空挺騎士団弓兵【A】が出現する。

宝箱リスト

200pg	
ポーション	▶P 407

POINT

緑の服を着た冒険家に話しかけるか、山頂へ進もうとすると、だいじなもの「謎の砂時計」を手渡される。このあとからブレイブリーセカンド(P.044)が使用可能になるのだ。

POINT

アニエスと合流したあとも渓谷の探索は続く。フィールドに出るまでは気を抜かずに、HPを回復しながら進もう。

推奨Lv 5 | カルディス地方

南西の湖

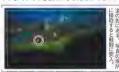
風のクリスタルの巫女アニエスは、闇を浄化するため4つのクリスタルの解放をめざしていた。ひとまずティズたちは、南西の湖を占拠しているエタルニア空挺騎士団のもとへと向かう。

モンクと白魔道士を倒せ

ノルエンデ渓谷を出たら王国へ戻り、国王に村の様子を報告しよう。以降はノルエンデ村の復興(P 054)が可能になるので、こまめにチェックして復興を進めるといい。このあとは南西の湖へ向かうが、湖に近づくとすぐに戦闘が始まるため、準備は念入りにしておくこと。

戦闘後はモンクと白魔道士のアスタリスクが手に入り、ジョブチェンジが可能になる。所持金に余裕があれば、魔法書の「ケアル」、「ポイゾナ」、「ブラナ」を買いそろえておくといい。

◀武具屋でアニエスの装備をそろえ、道具屋で「ポーション」などを買っておこう。

◀湖は王国の南西に伸びる道の先にある。写真の場所に接近すると戦闘に突入。

BATTLE

デフォルトで耐えつつホーリーを先に倒す

基本戦法はまずデフォルトをして、ベアリングがブレイブ→「練気」→通常攻撃と行動するまで待つ。これを耐えれば、次のターンはBPがマイナスになったベアリングが行動しないので、安全に攻撃と「ポーション」での回復ができる。この流れを繰り返そう。

攻撃する際は、「ケアル」を使うホーリーから狙うのがオススメ。どちらかの敵のHPが30%未満になると「ケアル」を使うので、使いはじめたらブレイブしつつ連続で攻撃して倒しきりたい。なお、ホーリーは「プロテス」も使うが、効果が切れるのを待っていると重ねがけされる。効果中でもかまわず攻撃しよう。

◀ベアリングは、HP30%未満で「練気【自爆】」を使う。味方のHPは多く保つこと。

ベアリング 人型 ▶P 453

Lv	5		HP	300		
pq	120	Exp	60	Jp	6	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	練気(自分の物理攻撃力アップ)、練気【自爆】(敵味方全体物理ダメージ)
アイテム	盗 ハイポーション(100%) 落 なし

ホーリー 人型 ▶P 454

Lv	5		HP	250		
pq	120	Exp	60	Jp	6	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	ケアル【強】(HP回復)／プロテス【単】(味方単体の物理防御力アップ)／エアロ【単・弱】(風属性魔法ダメージ)
アイテム	盗 エーテル(100%) 落 なし

推奨Lv 6

セントロ砦跡

エタルニアの飛空艇は撤退し、王国には安息が戻った。しかしその夜、城下町に怪しげな黒魔道士が出没して火を放つ。ティズたちは黒魔道士を追って、セントロ砦跡へ向かう。

白魔法で状態異常対策をしよう

カルディスラ王国でリングアベルが仲間になり、3人パーティでの探索となる。敵の攻撃で毒状態や暗闇状態になることがあるため、すばやくアイテムか白魔法で回復しよう。ここでは、3Fから回り込んで1Fに戻ってくると、オミノスとのイベントバトルが発生する。

◀セントロ砦跡は、カルディスラ王国の北東にある。修復された橋を渡ろう。

◀セントロ砦跡の扉はレバーで開く。開かない扉があったらレバーを探そう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

[illegible]		人型		▶P 413	
Lv	7	HP	80		
pq	12	Exp	6	Jp	1
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／2F／3F				
主な行動	突く（物理ダメージ）				
アイテム	やまびこ草（5%） やまびこ草（100%）				

[illegible]		人型		▶P.414	
Lv	7	HP	100		
pq	16	Exp	8	Jp	1
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	2F／3F				
主な行動	鼓舞（味方全体の物理攻撃力アップ） 毒突き（物理ダメージ＋毒）				
アイテム	ポーション（5%） どくけし（1%） どくけし（100%）				

[illegible]		獣		▶P 423	
Lv	7	HP	60		
pq	12	Exp	6	Jp	1
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F 2F 3F				
主な行動	ブライン【単・弱】（暗闇）				
アイテム	目薬（5%） ポーション（100%）				

この敵に注意！

[illegible]

敵全体の物理攻撃力が1.25倍になる「鼓舞」、一定確率で毒状態にする「毒突き」のどちらのアビリティもやっかいなので、優先的に倒したい。モンクにジョブチェンジしておけば、ブレイブの連続使用で一気に倒せるはずだ。また、「スピア」を持つリングアベルに任せてもいい。

この敵に注意！

[illegible]

HPこそ低いが、暗闇状態にする「ブライン」を使ってくる。オークリーダーと一緒に出現し、暗闇状態にされてオークリーダーへの攻撃が当たらないまま「鼓舞」などを使われると危険だ。2Fで入手できる「銀縁メガネ」を装備するか、「ブラナ」や「目薬」ですぐに治療すること。

◀オークやオークリーダーとともに出現したら、ブレイブを使いつつ集中攻撃して先に倒そう。

ワールドマップ（ロンターノ離宮方面）へ ▶P.150
（序章 で開く）

BATTLE ▶P.170
ここに近づくと戦闘開始。

扉1
扉
オミノスを倒すと開く扉
レバー1

POINT

レバーを操作すると、それぞれ対応する扉が開く。1～5の順にレバーを動かして、扉を開きながら進んでいこう。

ワールドマップ（カルディスラ王国方面）へ ▶P.150

B ▶P.170
A ▶P.170
扉5
扉2
レバー5
レバー2

宝箱リスト

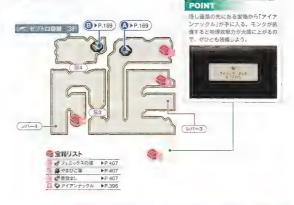
ポーション		▶P.407
メイジマッシャー		▶P.391
銀縁メガネ		▶P.404

POINT

隠し通路の先にある宝箱から「アイアンナックル」が手に入る。モンクが装備すると物理攻撃力が大幅に上がるので、ぜひとも装備しよう。

宝箱リスト

	アイテム	
	フェニックスの尾	▶P.407
	やまびこ草	▶P.407
	目覚まし	▶P.407
	アイアンナックル	▶P.396

BATTLE

状態異常を引き起こす黒魔法に注意

オミノスの黒魔法で、直接ダメージを受けるのは「ファイア」のみ。味方のうち1人が回復を担当し、ほかは攻撃に集中しよう。敵の「ポイズン」は味方全体を毒状態にするが、「ポイゾナ」は全体に使えない。毒状態を治すよりも全体化した「ケアル」でHP回復を優先するといい。また、白魔道士が沈黙状態になったら「やまびこ草」で回復し、睡眠状態は「目覚まし」で回復するか味方の武器をはずして「たたかう」で起こそう。

オミノス		人型		▶P.454		
Lv	7		HP	1800		
pg	240	Exp	120	Jp	12	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	ファイア【単】(火属性魔法ダメージ)／ファイア【全】(火属性全体魔法ダメージ)　サイレス【単・強】(沈黙)　ポイズン【強】(全体に毒)　スリプル【強】(睡眠)
アイテム	エーテル(100%)　なし

◀戦闘前のイベントでは敵だったイデアが仲間として加わり、4人パーティがそろう。

◀オミノスは全体化した「ファイア」を使う。「ケアル」による全体回復で対応するといい。

PARTY ARRANGE(オミノス戦)

「練気」でダメージアップ!

モンクを3人揃えて、攻撃重視のパーティで戦ってみた。まずはデフォルトでBPを3まで貯めてから、「練気」を2回、通常攻撃を2回繰り出す。さらに次のターンで通常攻撃を4回繰り出すという戦法。「練気」のおかげで通常攻撃のダメージが大きく増え、こちらのHPがなくなる前に倒しきれた。

モンク	モンク	モンク	すっぴん
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
白魔法	白魔法	白魔法	※

※：オミノス戦が始まると同時に仲間になるため、ジョブコマンドをセットできない。

推奨Lv 10

カルディス地方

ロンターノ離宮

イデアを加えたティズたちが王国に戻ると、王宮はエタルニア空挺騎士団の襲撃を受けていた。一行は国王を連れ去った団長のハインケルを追って、ロンターノ離宮に向かう。

最上階の飛空艇ドックをめざす

ロンターノ離宮では最上階の飛空艇ドックで待ち受けるハインケルを倒し、国王を救出することが目的となる。ここは立体的な構造をしたダンジョンで、階段と外周部をつなぐ通路を経由しながら進んでいく。本書のマップをよく見ながら探索していこう。

敵はノルエンデ渓谷で戦った空挺騎士団たちが再び登場するが、以前より強化されている点に注意。いずれも雷属性が弱点なので、黒魔法の「サンダー」が有効だ。さらにウルフとパンサーには「ファイア」が効果的なので、黒魔道士や「黒魔法」をセットした味方がいると心強い。

▲ほとんどの敵はカルディスラ王国の魔法屋で売られている黒魔法で弱点を突けるため、黒魔道士が活躍する。

▲1Fの空挺騎士団との戦闘に勝てないようだと先へ進むのは難しい。フィールドやセントロ砦跡でレベルを上げよう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

ウルフ　獣　▶P.420

Lv	8	HP	80			
pq	16	Exp	8	Jp	1	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	1F　2F　3F
主な行動	噛みつき【強】（物理ダメージ）
アイテム	ポーション（5%） どくけし（100%）

空挺騎士団衛兵[B]　人型　▶P.415

Lv	10	HP	120			
pq	18	Exp	9	Jp	1	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	1F　2F　3F
主な行動	弱者狙い（HPの割合がもっとも低い敵に物理ダメージ）
アイテム	万能薬（1%） ポーション（100%）

空挺騎士団槍兵　人型　▶P.415

Lv	10	HP	120			
pq	18	Exp	9	Jp	1	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	1F／2F／3F
主な行動	なぎ払い【弱】（全体物理ダメージ）
アイテム	ポーション（5%） スピア（40%）

空挺騎士団弓兵[B]　人型　▶P.415

Lv	10	HP	120			
pq	18	Exp	9	Jp	1	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	1F　2F　3F
主な行動	毒矢（物理ダメージ＋毒）
アイテム	ポーション（5%） 鉄の弓（40%）

ロンターノ離宮の続き

敵データの続き(属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す)

ケットン		獣		▶P.423	
Lv	7	HP	60		
pq	12	Exp	6	Jp	1
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F/3F				
主な行動	ブライン【単・弱】(暗闇)				
アイテム	目薬(5%) ポーション(100%)				

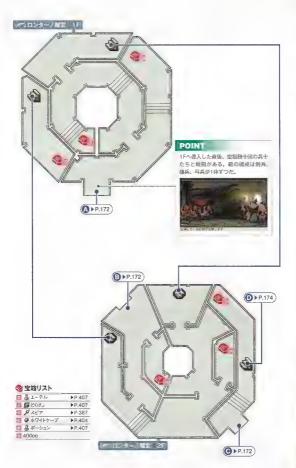
パンサー		獣		▶P.421	
Lv	10	HP	160		
pq	18	Exp	9	Jp	1
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F/2F/3F				
主な行動	フットワーク(自分の回避率アップ)				
アイテム	やまびこ草(5%) 獣の肝(100%)				

ラタトスク		獣		▶P.422	
Lv	8	HP	80		
pq	16	Exp	8	Jp	1
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	2F 3F				
主な行動	ケアル【弱】(HP回復)				
アイテム	ポーション(5%) ポーション(100%)				

⚠ この敵に注意!

3Fに出現するウルフ×2と空挺騎士団剣兵[B]の敵パーティが強力。空挺騎士団剣兵[B]の「弱者狙い」は攻撃力が高いうえ、そこにさらにウルフの「噛みつき」を受けると戦闘不能になりやすい。攻撃力の高い空挺騎士団剣兵[B]をブレイブで一気に倒してから、ウルフを倒そう。

POINT

ロンターノ離宮では、内部と外周部とを行き来する。マップのつながりをよく確認しながら進もう。

POINT

1Fへ侵入した直後、空挺騎士団の兵士たちと戦闘がある。敵の編成は剣兵、槍兵、弓兵が1体ずつだ。

宝箱リスト

エーテル	▶P.407
どくけし	▶P.407
スピア	▶P.387
ホワイトケープ	▶P.404
ポーション	▶P.407
400pg	

POINT

この青い宝箱は、最初に訪れたときは開けられない。「宝箱の鍵」(P.283)を手に入れてから再び訪れよう。

宝箱リスト

光の盾	▶P.398
フェニックスの尾	▶P.407

POINT

ここにいるハインケルたちに近づくと、再び空挺騎士団と戦闘になる。今度の編成は剣兵、槍兵、弓兵×2だ。

BATTLE

空挺騎士団弓兵【B】をサンダーで先に倒す

ハインケルは2体の空挺騎士団弓兵【B】を率いているため、まずはHPが少ない弓兵【B】を倒して敵の数を減らすといい。単体物理攻撃だとハインケルが「かばう」で肩代わりするため、全員の弱点を突ける黒魔法「サンダー」を全体化して使うのがオススメ。弓兵【B】を倒したら、あとはハインケルに集中攻撃を仕掛けるだけ。モンクなら「練気」で物理攻撃力を上げて攻撃し、黒魔道士なら引き続き「サンダー」を使おう。

ハインケル		人型		▶P.455		
Lv	10		HP	2400		
pg	360	Exp	180	Jp	18	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	鉄壁(自分の物理防御力アップ)/かばう(単体物理攻撃から味方をかばう) 踏み込む(物理ダメージ+自分の物理防御力・魔法防御力ダウン)					
アイテム	ガントレット(100%) なし					

◁白魔道士に「黒魔法」をセットして魔法を使うことでも、十分なダメージを与えられる。

◁HP50%未満で「踏み込む」を使いはじめる。防御力が下がるので攻撃のチャンスだ。

1章へ進む前に

ハインケル戦後は、飛空艇でナダラケス地方へ向かう。発着場となる南西の湖に行く前に、見落としがないか確認しておこう。

ジョブ育成 4つのジョブを1人ずつ編成する

序章では、すっぴん以外にジョブがちょうど4種類入手できる。序章クリアの時点では、それらを1人ずつ組み込むとバランスがいい。「アイアンナックル」入手後は攻撃面でモンクが頭一つ抜けていたが、1章以降ではナイトが頭角を現す。防御面も優れているのが魅力だ。

序章で入手したジョブの特徴(攻撃・回復・サポートの役割についてはP.068を参照)

すっぴん ▶P.072 サポート

最終的には強力な能力を得るものの、そこまでの道のりは遠い。ただし、1章からダンジョン内に仕掛けが出てくるので、ジョブレベル4の「けんけんぱ」は早めに覚えよう。

モンク ▶P.074 攻撃

「剛撃」や「練気」は失敗することもあるが、ジョブレベル6で覚える「臥竜」や、レベル7の「気功波」は確実にダメージアップにつながる。レベル11の「点穴」ならさらに強力だ。

パーティに欠かせない回復役。ジョブレベル6の「白魔法Lv3」があれば物語の中盤までの回復役としてバッチリ活躍できる。さらにジョブレベル11以降で覚える「白魔法Lv5」、「そのまま全体化」、「白魔法Lv6」、「生命保存則」があれば、終盤での回復役としても申し分ない。

◀「ケアルラ」や「レイズ」、「エスナ」が使える「白魔法Lv3」を覚えるまでは育てたい。

黒魔道士 ▶P.078 攻撃

ジョブレベル10の「魔攻20%アップ」やレベル12の「魔法防御貫通」を習得すると与えるダメージが大幅にアップ。レベル5の「ダメージ分散」があると戦闘で倒されにくくなる。

レベル2の「両手持ち」は武器で攻撃する味方全員が覚えたい。レベル3以降は防御に特化したアビリティを中心に覚えるが、レベル14の「超突進」は大ダメージが期待できる。

忘れ物注意 序章の装備品は1章の途中まで役立つ

序章ではショップの品ぞろえが少ないこともあり、ダンジョンで手に入る装備品は貴重だ。これらは、1章の中盤で訪れるユルヤナの森の仕立屋(P.187)あたりまで役立つ。なかでも「メイジマッシャー」は沈黙状態にする効果をもつ優秀な短剣なので、忘れずに入手しよう。

序章で入手しておきたいアイテム

アイテム名	入手できる場所
メイジマッシャー	セントロ遺跡 2F(P.169)
銀縁メガネ	セントロ遺跡 2F(P.169)
アイアンナックル	セントロ遺跡 3F(P.170)
ホワイトケープ	ロンターノ離宮 2F(P.173)

1章 待つだけなら犬でもできる

世界中に出現した闇をはらうため、アニエスは世界に4つあるクリスタルの解放をめざしていた。ティズたちは手始めにナダラケス地方へと渡り、アニエスが巫女として仕えていた風の神殿を訪ねる。

進行フローチャート

CHAT 砂と大時計の国　ラクリーカ

CHAT アニエスの悔しさ吐露
発生条件：マヌマット8世の演説を聞いたあと

1 ラクリーカ王宮の奥に進む

CHAT 神殿ってなあに？

CHAT ラクリーカの歯車
発生条件：宿屋に泊まる

2 マヌマット・ポリトリィ商会でポリトリィ会長と話す

3 ラクリーカの街の井戸を調べる

CHECK!
オアシスの場所を聞きだそう
井戸を調べたあとに向かうオアシスの場所は、マヌマット・ポリトリィ商会でポリトリィ会長と話すと教えてくれる。それによると、街から出て西方のようだ。

CHECK!
ナダラケス遺跡での戦闘準備
敵に盗まれないよう道具「ポーション」を売り払う
黒魔法「ブリザド」、白魔法「ケアル」「ポイゾナ」「ブラナ」が使えると便利

4 オアシスに入る

CHAT 大切なものは目に見えない
発生条件 暗闇ガスに触れる

5 盗賊のアジトでシャッカルに近づき、ナジット［A］、シャッカルと戦闘 ▸P 183

シーフのアスタリスク入手！

CHECK!
ナジット［B］、ポリトリィ会長戦の準備
道具「フェニックスの尾」を多めに購入
アクセサリ「アイアンバングル」を装備

6 マヌマット・ポリトリィ商会の奥に進み、ナジット［B］、ポリトリィ会長と戦闘 ▸P 183

商人のアスタリスク入手！

CHAT 巫女と修道女の正しい生活

風の祭壇に入り、祭壇を調べる

風の神殿　1Fの北の小部屋を調べる

次ページへ

前ページの続き

ユルヤナの森の仕立屋　タウン ▸P.187

9 ユルヤナの森の仕立屋に入る

CHAT　甘いもの苦手

CHECK!!
祈祷衣の洞穴での戦闘準備
- アクセサリ「安らぎの指輪」を装備
- 白魔法「ケアル」「エアロ」、黒魔法「ブリザド」が使えると便利

10 祈祷衣の洞穴　B3の奥に進んでドラゴンと戦闘　▸P.192

ユルヤナの森の仕立屋　タウン ▸P.187

11 ユルヤナの老師と話す

CHAT　リングアベルの事情聴取

CHECK!!
オルトロス戦の準備
- 黒魔法「ファイア」「ブリザド」が使えると便利
- 盗技「盗む」が使えると便利

12 風の祭壇に入り、オルトロス【氷】(左頭)、オルトロス【炎】(右頭)と戦闘　▸P.193

13 Xボタンを連打して風のクリスタルを解放する

CHECK!!
クリスタル解放のコツ
クリスタルを解放する際のXボタンの連打は、速さよりもテンポよく継続することがポイント。Xボタンの連打を続けているとエアリーは連打をやめるよう促してくるが、無視しても問題なく解放は可能だ。

CHAT　論より証拠

14 ラクリーカの街に入る

CHAT　風が戻る

CHAT　宰相の厚意

魔法剣士&時魔道士編

15 夜に、ラクリーカの街から大風車工区に入る

CHECK!!
大風車工区での戦闘準備
- アクセサリ「銀縁メガネ」を装備
- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入

16 大風車工区の北西にある扉を調べる

17 大風車工区　3Fからラクリーカの街へ入る

18 ラクリーカ王宮の奥へ進んで、ナシット[C]、マメマットと戦闘　▸P.196

魔法剣士と時魔道士のアスタリスク入手!

内海フロウ・ラクリー　フィールド ▸P.150

19 エシャロット号に乗る

CHECK!!
エシャロット号が飛行不能に
エシャロット号に乗るとイベントが発生して、飛行機能が失われてしまう。次の目的地であるフロウエルには徒歩で向かうしかなく、ラクリーカの北東にある瘴気の森を抜けることになる。

20 瘴気の森に入る

2章へ ▸P.198

INDEX

SUB INDEX

砂と大時計の国 ラクリーカ

ラクリーカでは動力源となっていた大風車が止まり、国民が重い労働を課せられていた。ティズたちはクリスタルを浄化して風を吹かせるため、風の神殿へ向かうことにする。

風の神殿へ行く前にサブシナリオをこなそう

昼に王宮の前でマヌマット8世の演説を聞いたあと、王宮の奥へ進むとメインシナリオが進む。次の目的地は風の神殿(P.184)だが、サブシナリオのシーフ編と商人編が連続で発生するので、戦略の幅を広げるためにもサブシナリオを先にクリアしよう。また、武具屋と魔法屋には新たな装備や魔法書が売られているので、お金に余裕があれば新調しておくといい。

ショップリスト

武具屋

アイテム名	値段	ページ
ロングソード	500	P.384
メイス	300	P.389
樫の棒	250	P.390
ククリ	350	P.391
アイアンナックル	280	P.396
ラウンドシールド	300	P.397
アイアンヘルム	200	P.398
三角帽子	150	P.399
羽根付き帽子	100	P.399
アイアンアーマー	500	P.400
シルクのローブ	350	P.401
銅の胸当て	400	P.401
ガントレット	100	P.403
アイアンバングル	75	P.403
星のペンダント	500	P.404
銀縁メガネ	500	P.404
ポイズンロッド	20000	P.389

道具屋

アイテム名	値段	ページ
ポーション	20	P.407
ハイポーション	150	P.407
フェニックスの尾	100	P.407
どくけし	10	P.407
目薬	20	P.407
やまびこ草	25	P.407
テレポストーン	100	P.408

魔法屋

魔法名	値段	ページ
プロテス	400	P.121
シェル	400	P.121
エアロ	400	P.121
サイレス	400	P.123
ポイズン	400	P.123
スリプル	400	P.123
スロウ	200	P.126
リジェネ	200	P.126
クエイク	200	P.126

隠しアイテムリスト

フェニックスの尾 ▶P.407
金の砂時計 ▶P.407
テレポストーン ▶P.408
エーテル ▶P.407
ハイポーション ▶P.407

王宮ではマヌマット8世の前まで進むとイベントが始まる。イベントが終わったら、隠しアイテムを入手するために再度王宮へ入りなおそう。

大風車工区へ▶P.194
(1章15で開く)

ラクリーカの街

ワールドマップへ▶P.150

ワールドマップへ▶P.150

ダンジョン　推奨Lv 13

オアシス～ナダラケス遺跡～ラクリーカ（ボリトリィ会長戦）

ナダラケス地方

マヌマット・ボリトリィ商会は水の独占販売権をもち、水を高額で販売していた。街にある商会の井戸は一般市民が利用できないため、ティズたちは水を求めてオアシスへと向かう。

3つの場所を訪れて2つのジョブを入手

①ラクリーカで井戸を調べたあとは、②オアシスへ向かおう。その後、西の③ナダラケス遺跡でジャッカルを倒してシーフのアスタリスクを入手すると、商人編に移行する。あとは①ラクリーカでボリトリィ会長に勝利すれば、商人のアスタリスクも入手できるのだ。さっそく新たなジョブでメインシナリオを進めてみよう。

2つのサブシナリオで立ち寄る地点

◀遺跡の敵は毒や暗闇状態にする攻撃を使ってくる。対策を忘れないように。

◀商人編のボリトリィ会長はかなり手強い。レベル13以上で挑戦しよう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

[illegible]	獣	▶P 423					
Lv	13	HP	450				
pq	40	Exp	20	Jp	2		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F　B1　B2						
主な行動	サイレス［単 弱］沈黙　エンジェルマネー（クリティカル率アップ						
アイテム	万能薬（5%） やまびこ草（100%）						

サンドワーム	蟲	▶P 432					
Lv	11	HP	600				
pq	96	Exp	48	Jp	5		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F　B1　B2						
主な行動	サンドストーム（土属性全体物理ダメージ＋暗闇）						
アイテム	目薬（5%） 砂のバラ（100%）						

[illegible]	水棲	▶P 428					
Lv	11	HP	250				
pq	34	Exp	17	Jp	2		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F　B1　B2						
主な行動	毒牙（物理ダメージ＋毒）						
アイテム	どくけし（5%） 硬い鱗（100%）						

⚠この敵に注意！

サンドワームはHPが高く、暗闇効果のある全体攻撃「サンドストーム」を使う。そのため、物理攻撃をする味方には暗闇を無効化する「銀縁メガネ」を装備させたい。なお、出現する敵はすべて水属性が弱点なため、黒魔法の「ブリザド」でダメージを与えるのが有効だ。

ナダラケス遺跡 1F
POINT
壁にある仕掛けの正面に立つと、壁から暗闇効果のあるガスが噴出。ガスをよけて一気に走り抜けるか、ガスが消えるまで待ってから進もう。
暗闇ガス
(矢印の範囲に噴出し、触れると暗闇状態になる)
ワールドマップへ ▶P.150
ナダラケス遺跡 B1F
宝箱リスト
1pg
星のペンダント ▶P 404
やまびこ草 ▶P 407
1500pg
洗濯ばさみ ▶P 404
A ▶P.182

BATTLE① ▶P.183
ここに近づくと戦闘開始。

宝箱リスト

アイテム	ページ
エーテル	▶P.407
盗賊のナイフ	▶P.391
盗賊の小手	▶P.403
エアナイフ	▶P.392
鉄の弓	▶P.393

ラクリーカの街へ ▶P.179

BATTLE ①

集中攻撃でナジット【A】を離脱させよう

2人のうちどちらかのHPが半分以下になると、ナジット【A】が戦闘から離脱する。ここはジャッカルに集中攻撃をして、ナジット【A】を離脱させるのが得策だ。なお、ジャッカルはこちらから「ポーション」を盗み、自分かナジット【A】を回復する。「ポーション」を持たずに挑み、白魔法でHP回復を行なうのもいい。

△ジャッカルの「ポーション」は回復量が500と多く、一度盗むと何度でも使うため、盗まれるとやっかいだ。

ジャッカル 人型 ▶P.455

Lv	13	HP	5000		
pg	720	Exp	360	Jp	36

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	盗む（「ポーション」を盗む） ポーション（味方単体のHP回復）
アイテム	落 ハイポーション（100%） 盗 なし

ナジット【A】 人型 ▶P.456

Lv	13	HP	5000		
pg	—	Exp	—	Jp	—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	魔法剣ファイア（火属性付与） 魔法剣サイレス（沈黙付与） 立ち去る（戦闘離脱）
アイテム	落 なし 盗 なし

BATTLE ②

「テイクオーバー」のダメージが脅威

ジャッカル戦と同じくHPが減るとナジット【B】は離脱するため、HPの低いナジット【B】から集中攻撃しよう。ただし、ポリトリィ会長の使う「テイクオーバー」は、300の固定ダメージを与えてくる強力な攻撃。ブレイブ後に2連続で使うため、万全を期すなら全員のHPが601以上になってから挑みたい。

△ナイトやモンクなら最大HPが高く頼りになる。可能なら回復役もHPを601以上にしておきたい。

ポリトリィ会長 人型 ▶P.456

Lv	17	HP	6000		
pg	720	Exp	360	Jp	36

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	エンジェルマネー（味方単体のクリティカル率アップ）／テイクオーバー【弱】（物理ダメージ）
アイテム	落 金の砂時計（100%） 盗 ミスリルの杖（60%）

ナジット【B】 人型 ▶P.457

Lv	17	HP	5000		
pg	—	Exp	—	Jp	—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	魔法剣ファイア（火属性付与） 魔法剣サイレス（沈黙付与） 立ち去る（戦闘離脱）
アイテム	落 なし 盗 ハイポーション 100%　ミスリルプレート 60%）

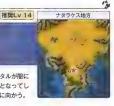
PARTY ARRANGE（ポリトリィ会長&ナジット【B】戦）
ダメージを分散してみると

「テイクオーバー」のダメージを軽減するため、HPの低い味方に「ダメージ分散」のサポートアビリティをセットしてみた。すると、「テイクオーバー」のダメージが分散されて165まで減少。これなら戦闘不能になる危険性が減る。ただ、一度に全員がダメージを受けるので回復はこまめに。

推奨Lv 14

ナダラケス地方

風の神殿

ノルエンデ村の消失と時を同じくして、風のクリスタルが闇に飲まれたらしい。その結果、風の神殿は魔物の巣窟となってしまっていた。ティズたちは急いでクリスタルの確認に向かう。

白魔法や黒魔法で弱点を突こう

風の神殿では、闇に飲まれた風のクリスタルのもとへ向かうのが目的となる。出現する敵はすべて白魔法か黒魔法で弱点を突けるので、それらの魔法を使えるパーティ編成にしておくと戦闘を有利に進められるだろう。

クリスタルが安置された風の祭壇は入口からまっすぐ北に進んだ場所にあるが、内部の崩壊により迂回しなくてはたどりつけない。風の祭壇に到着したあとは、1Fの北側にある小部屋で「ボロボロの祈祷衣」を入手しよう。

▲特定の属性耐性が無効または吸収になっている敵も登場。下記のデータで敵の属性耐性をよく確認すること。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

[illegible]	無機	▶P.449					
Lv	14	HP	400				
pq	44	Exp	22	Jp	3		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	B1／1F／2F						
主な行動	エアロ【単・強】（風属性魔法ダメージ）						
アイテム	エーテル（1%） ポーション（100%）						

ガーゴイル	無機	▶P.450					
Lv	14	HP	500				
pq	44	Exp	22	Jp	3		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	B1／1F／2F						
主な行動	スリプル【弱】（睡眠）						
アイテム	目覚まし（5%） 稲妻の欠片（100%）						

[illegible]	無機	▶P.451					
Lv	14	HP	900				
pq	44	Exp	22	Jp	3		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	B1／1F／2F						
主な行動	ぶん回し（全体物理ダメージ）						
アイテム	ポーション（5%）／ハイポーション（1%） 砂のバラ（100%）						

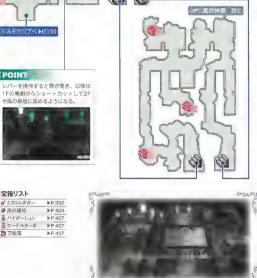
⚠この敵に注意！

4体同時に出現することがあり、「エアロ」を使うほか「ホワイトウインド」というアビリティで全体回復をする。回復量は使用した敵の現在HPと同等なため、回復量にムラはあるが長期戦になりやすい。ブレイブ後に弱点を突ける「ファイア」を連発し、1体ずつ仕留めよう。

⚠この敵に注意！

ゴーレムはHPが高く、強力なアビリティを2種類もつ。全体攻撃の「ぶん回し」を受けたら、すぐに「ケアル」で味方全体を回復しよう。「メガトンパンチ」は命中率が低いものの、通常攻撃の2倍の物理ダメージを受ける。万一にそなえ「フェニックスの尾」は多めに用意しておきたい。

◀弱点が水属性なので、黒魔法の「ブリザド」が有効。ブレイブを使って連発していこう。

C ▶P.186
B ▶P.186
A ▶P.186
レバー
扉
ワールドマップへ ▶P.150
風の神殿 B1

POINT

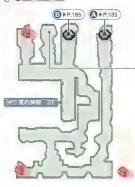
1Fには小部屋が3つある。北側は部屋の前を通過すると、東と南側は調べるとイベントが発生する。

POINT

レバーを操作すると扉が開き、以降は1Fの南側からショートカットして2Fや風の祭壇に進めるようになる。

宝箱リスト

アイテム	ページ
ミスリルダガー	▶P.392
風の護符	▶P.404
ハイポーション	▶P.407
エーテルターボ	▶P.407
万能薬	▶P.407

風の神殿の続き

POINT

ここにいる人物は風の聖者。召喚士のジョブを入手するまでは、話しかけても何も起こらない。召喚士のアスタリスクを入手してから話しかけると、レベル2の召喚魔法「フレースヴェルグ」を習得するための試練を受けられる。

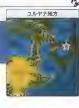
宝箱リスト

🔑	ミスリルロッド	▶P.388
	エーテル	▶P.407
	安らぎの指輪	▶P 404

POINT

祭壇を調べたあとは、解放の儀式に必要な祈祷衣を探すことになる。1Fの北側にある小部屋を調べよう。

ユルヤナの森の仕立屋

解放の儀式に必要な祈祷衣の修繕を頼むため、ティズたちはユルヤナの森の仕立屋を訪ねる。しかし、修繕の材料となる「祈りの虹糸」が足りずに、祈祷衣の洞穴へと向かうことに。

装備を新調し、祈祷衣の洞穴へ

内海フロウ・ラクリーからエシャロット号に乗って北東に進み、ユルヤナ地方の湖に着水しよう。上陸するとユルヤナの森の仕立屋は目と鼻の先だ。仕立屋に入るとイベントが始まり、次は祈祷衣の洞穴に向かうことになる。

ちなみに、この場所には1章～2章までの間は来れなくなるが、ここで買えるアイテムは瘴気の森(P.201)でも購入可能だ。

◀3種のショップを兼ねるよろず屋が初登場。強力なミスリル装備に注目。

◀仕立屋の近くにはダンジョンへの入口が2つある。南側が祈祷衣の洞穴だ。

ショップリスト

武具屋

アイテム名	値段	ページ
ミスリルソード	1000	P.384
ミスリルアクス	1200	P.385
ミスリルスピア	900	P.387
ミスリルロッド	750	P.388
ミスリルの杖	600	P.390
ミスリルダガー	700	P.392
ミスリルの弓	850	P.393
ミスリルナックル	500	P.396
ミスリルシールド	600	P.397
ミスリルヘルム	400	P.398
ねこみみフード	222	P.399
タイガーマスク	250	P.399
ミスリルアーマー	1000	P.400
ゴロネコスーツ	700	P.401
ミスリルプレート	850	P.401
ミスリルの小手	200	P.403
ミスリルバングル	150	P.403
シェルビタ	300	P.404
ホワイトケープ	1000	P.404
洗濯ばさみ	100	P.404
世界樹の杖	23000	P.390

道具屋

アイテム名	値段	ページ
ポーション	20	P.407
ハイポーション	150	P.407
フェニックスの尾	100	P.407
エーテル	1000	P.407
どくけし	10	P.407
目薬	20	P.407
やまびこ草	25	P.407
目覚まし	50	P.407
テレポストーン	100	P.408

魔法屋

魔法名	値段	ページ
ケアル	200	P.121
ポイゾナ	200	P.121
ブラナ	200	P.121
ファイア	200	P.122
ブリザド	200	P.122
サンダー	200	P.123

ユルヤナの森の仕立屋の続き

隠しアイテムリスト

内海や湖にしか出現しない敵と戦おう

エシャロット号で水上を移動しているときも戦闘が発生し、水上では陸とは異なる敵が出現する。ラクリーカ北方の内海やユルヤナの森の湖は狭く、すぐに上陸して先へ進めてしまうため戦闘が発生しにくい。Dの手帳の敵図鑑を埋めたいのなら、仕立屋を訪れるついでに内海や湖で水上限定の敵と戦ってみるといいだろう。

4章まではすべての内海と湖に同じ敵が出現するが、そのうち水上限定の敵はヴァルチャー(P.426)とデスフィッシュ(P.427)の2種類。ヴァルチャーは昼のみ出現する敵で、夜になると出現しなくなるので覚えておこう。

◀ヴァルチャーからは、薬師の「調合」で使える「ピカピカ虫」を盗める。

◀デスフィッシュは時間帯に関係なく出現。「水しぶき」はデフォルト無視だ。

推奨Lv 17

祈祷衣の洞穴

巫女の試練もかねて、ティズたちは修繕素材となる「祈りの虹糸」入手のために祈祷衣の洞穴を進む。最深部で「祈りの虹糸」を発見するが、それはドラゴンによって守られていた。

白魔法を攻撃に使っていこう

祈祷衣の洞穴には風属性が弱点の敵が多く、種族が屍霊のゾンビウルフには回復魔法でもダメージを与えられる。そのため、「エアロ」や「ケアル」を使用できる「白魔法」が活躍する。「祈りの虹糸」を入手したらユルヤナの森の仕立屋へ戻り、祈祷衣を修繕してもらおう。

◀すべての宝箱を開けるためにも、B1ではまず南西にある階段を下りよう。

◀ゾンビウルフは「肉を食む」で物理攻撃力を上げるので、急いで倒そう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

グレートモス　蟲・飛行　▶P 433

Lv	17	HP	600			
pg	54	Exp	27	Jp	3	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F／B1／B2／B3					
主な行動	リンプン（物理ダメージ＋混乱）					
アイテム	万能薬（5%） 虫の触角（100%）					

ゾンビウルフ　獣・屍霊　▶P 420

Lv	15	HP	700			
pg	48	Exp	24	Jp	3	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F／B1／B2／B3					
主な行動	肉を食む（自分のHPを消費して物理攻撃力アップ）					
アイテム	どくけし（5%） 死霊の骨（100%）					

ダークランタン　無機　▶P 450

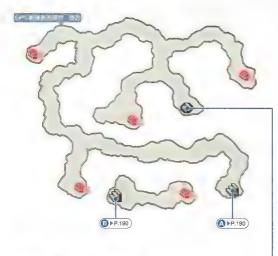
Lv	17	HP	600			
pg	54	Exp	27	Jp	3	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	B1／B2／B3					
主な行動	フィアー【単】（恐怖）					
アイテム	エーテル（1%） ダークマター（100%）					

ブラッドバット　飛行　▶P.426

Lv	15	HP	600			
pg	48	Exp	24	Jp	3	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F／B1／B2／B3					
主な行動	吸魔（MP吸収）／毒牙（物理ダメージ＋毒）					
アイテム	どくけし（5%） 魔物の繊維（100%）					

⚠この敵に注意！

グレートモス

混乱効果のある「リンプン」がやっかいな相手。モンクやナイトなどの攻撃役が混乱すると、味方に味方が倒される恐れがある。風の神殿 2F(P.186)とユルヤナの森の仕立屋(P.188)では、混乱を無効化する「安らぎの指輪」を入手できるので、攻撃役に装備させておこう。

◀行動前に混乱したターンは、混乱状態で行動する。武器をはずした味方の攻撃で治そう。

祈祷衣の洞穴の続き
祈祷衣の洞穴
ワールドマップへ ▶P.150
祈祷衣の洞穴 B1
宝箱リスト
フェニックスの尾 ▶P.407
ハイポーション ▶P.407
万能薬 ▶P.407
光のローブ ▶P.402
500pg
B ▶P.191
A ▶P.191

祈祷衣の洞穴 B2

B ▶P.190
A ▶P.190

宝箱リスト

アイテム	参照
エーテル	▶P 407
テレポストーン	▶P 408
1000pq	
やまびこ草	▶P 407
シェルピタ	▶P 404

BATTLE

回復役を複数用意してリスクを減らす

ドラゴンはブレイブして「なぎ払い」→「弱肉強食」と連続攻撃を放ってくるので注意が必要。HPが少なく倒されそうな味方はデフォルトでダメージを抑え、別の味方にHP回復をさせるといい。回復役が1人だとこの戦法はとりにくいので、複数の味方が白魔法を使える編成で挑むのがオススメ。「ブリザド」で水属性の弱点を突けるように、固有コマンドとジョブコマンドを「白魔法」と「黒魔法」で構成しておくと戦いやすい。

ドラゴン		竜	▶P.446		
Lv	17	HP	7500		
pq	1680	Exp	840	Jp	84

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	なぎ払い【強】(全体物理ダメージ) 弱肉強食(物理ダメージ)
アイテム	盗 雷の護符(100%) 落 竜の牙(100%)/スパイクナックル(60%)

◀2章まで購入できない「スパイクナックル」を盗めば、モンクの攻撃力を強化できる。

◀全体攻撃の「なぎ払い」も危険。ブレイブ後、味方全体に続けて「ケアル」を使おう。

PARTY ARRANGE(ドラゴン戦)
鉄壁でダメージを減らしつつ行動

ドラゴンは攻撃力が高いため、受けるダメージをなるべく減らしたいところ。そこでまずデフォルトしてBPを1ためたあと、ブレイブして騎士道の「鉄壁」を使ってからほかの行動をする、という戦法を試した。すると、「鉄壁」の効果でダメージを減らしつつ攻撃・回復ができ、安全に戦えたのだ。

黒魔道士	白魔道士	黒魔道士	黒魔道士
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
騎士道	騎士道	騎士道	騎士道

エシャロット号でフロウエル地方へ上陸

ここまでのメインシナリオで、エシャロット号はカルディス地方の南西の湖、内海フロウ・ラクリー、ユルヤナ地方の湖に着水したが、ほかにも着水できるスポットがある。2章の舞台となるフロウエル地方の北東部には着水可能な内湾があり、そこから北にある雪の積もった島にも上陸できるのだ。島にはフロウエル地方の敵が出現するため、一足先に強力な敵と戦うチャンス。強さに自信があれば予習と経験値稼ぎ、Jp稼ぎをかねて挑戦してみよう。ただし、敵のレベルは21～23程度と高めなので無理は禁物。戦ってみて敵が強いと感じたら、無理はせずすぐに引き返すのが無難だ。なお、この島にはあとからサブシナリオのヴァンパイア編(P.350)で訪れる。

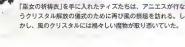
▲上陸可能なのは、フロウエル地方の北東部にある小さな島だ。歩き回って戦闘してみよう。

▲島にはアルラウネ(P.435)、スコルピア(P.434)、ポイズンモス(P.433)といった敵が出現する。

推奨Lv 18

ナダラケス地方

風の神殿（オルトロス戦）

「巫女の祈祷衣」を手に入れたティズたちは、アニエスが行なうクリスタル解放の儀式のために再び風の祭壇を訪れる。しかし、風のクリスタルには禍々しい魔物が取り憑いていた。

オルトロスを倒して儀式を成功させよう

風の神殿　1Fを直進して風の祭壇に入ると、オルトロスとの戦闘に突入。戦闘後はクリスタル解放の儀式となり、エアリーの指示に従ってXボタンを連打する。儀式を成功させてラクリーカに風が戻ったら、次は水のクリスタルがあるフロウエル地方が目的地になるが、クリスタル解放後には魔法剣士＆時魔道士編のサブシナリオが発生する。ぜひ挑戦しておくといい。

風の祭壇

BATTLE（下記参照）
マップに入ると戦闘開始。

ワールドマップへ ▶P.150

BATTLE

盗んだアイテムをフル活用

オルトロスは属性の異なる2つの頭部を持ち、左の【氷】は火属性、右の【炎】は水属性が弱点となっている。2つの頭部がそれぞれ攻撃してくるので、まずはデフォルトで耐えつつBPをためてから攻撃に転じよう。オススメは、2つの頭部から盗める火属性と水属性の攻撃アイテムを使う方法。盗めるアイテム計4つを使えば両者に3000ダメージずつ与えられるのだ。

なお、2つの頭に弱点を突く攻撃をすると、頭の周りの炎や吹雪が消える。炎や吹雪をまとった状態では「凍気」や「ブレイザード」といった全体攻撃を使ってくるので、早めに弱点を突いて両方とも消しておこう。

◀盗めるアイテムのなかでも、「北極の風」と「ボムの右腕」は2250ダメージを与える。

オルトロス【氷】(左頭)　獣　▶P 472

Lv	17	HP	5000		
pg	1200	Exp	600	Jp	60

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	アイスファング（水属性物理ダメージ） 噛みつき【弱】（物理ダメージ） 凍気（水属性全体物理ダメージ）
アイテム	南極の風（100%）／ポーション（100%） 北極の風（100%）／南極の風（100%）

オルトロス【炎】(右頭)　獣　▶P 473

Lv	17	HP	5000		
pg	0	Exp	0	Jp	0

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	フレイムファング（火属性物理ダメージ）／噛みつき【弱】（物理ダメージ）／獄炎【強】（火属性全体物理ダメージ）／ブレイザード（全体物理ダメージ）
アイテム	ボムの欠片（100%）／エーテル（100%） ボムの右腕（100%）／ボムの欠片（100%）

推奨Lv 20

ナダラケス地方

大風車工区

ラクリーカに再び風が戻ったあと、ティズたちは商会で見つけたメモに従って夜の大風車工区へ侵入。そこでは、失脚した国王マヌマット8世がアニエス暗殺計画を企てていた。

夜になってからラクリーカに入ろう

サブシナリオが商人編まで終わっており、かつラクリーカに風が戻っていると、サブシナリオの魔法剣士編&時魔道士編がスタートする。このあと夜にラクリーカに入ると、大風車工区に入れるようになるのだ。大風車工区はポリトリィ商会の私兵が徘徊するダンジョン。フロア数は少ないものの階段が多くつながりを把握しにくいので、マップをよく確認してほしい。最深部はラクリーカの街や王宮につながっており、王宮ではマヌマット8世との戦闘になる。

▲国民の不満をアニエスに向けようと画策していた、ラクリーカ国王マヌマット8世。ここまでくると1章も大詰めだ。

敵データ(属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す)

[illegible]	獣	▶P.423					
Lv	13	HP	450				
pq	40	Exp	20	Jp	2		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	2F 3F						
主な行動	サイレス[単・弱] 沈黙 エンジェルマネ クリティカル率アップ)						
アイテム	万能薬(5%) やまびこ草(100%)						

商会拳闘兵	人型	▶P 416					
Lv	20	HP	800				
pq	40	Exp	20	Jp	2		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	2F 3F						
主な行動	サミング 物理ダメージ+暗闇)・気合い貯め(物理攻撃力アップ)						
アイテム	ブロンズバングル(5%) ポーション(100%)						

商会剣兵	人型	▶P.416					
Lv	20	HP	900				
pq	58	Exp	29	Jp	3		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	2F 3F						
主な行動	袈裟斬り(物理ダメージ+魔法防御力ダウン)						
アイテム	万能薬(1%) メイジマッシャー(40%)						

商会魔道兵	人型	▶P 416					
Lv	20	HP	700				
pq	58	Exp	29	Jp	3		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	2F 3F						
主な行動	スリプル[弱]、睡眠) ファイラ[単](火属性魔法ダメージ)						
アイテム	ロッド(1%) ポーション(100%)						

⚠この敵に注意!

商会拳闘兵と商会剣兵が使うアビリティは、攻撃力が高く、追加効果もやっかい。なかでも商会拳闘兵の「気合い貯め」→「剛撃」や、商会剣兵の「袈裟斬り」→商会魔道兵の「ファイラ」は大ダメージを受けがちだ。デフォルトでダメージを軽減しつつ、BPをためてから攻撃しよう。

◀商会拳闘兵は暗闇の効果がある「サミング」を使う。攻撃役には「銀縁メガネ」を装備させよう。

宝箱リスト

アイテム	参照
エーテル	▶P.407
大風の杖	▶P.390
サミングクロウ	▶P.396
アース棒	▶P.404
万能薬	▶P.407
エクスポーション	▶P.407

POINT

宝箱をすべて開けるなら階段はⒷ→Ⓖ→Ⓐ→Ⓒ→Ⓓ→Ⓔ→Ⓕ、最短ルートはⒶ→Ⓒ→Ⓓ→Ⓔ→Ⓕと進もう。

大風車工区の続き

B ▶P.195
F ▶P.195
C ▶P.195
A ▶P.195
G ▶P.195
D ▶P.195
E ▶P.195

レバー
レバー
扉
冒険家

POINT

2つのレバーを操作すると扉が開く。そこからラクリーカの街に出たら、右に進んで王宮に行こう。

宝箱リスト

ハイポーション	▶P.407
フェニックスの尾	▶P.407

BATTLE(下記参照)
ここに近づくと戦闘開始。

ラクリーカの街
ラクリーカ王宮

BATTLE

ナジット【C】を集中攻撃して先に倒そう

この戦闘では、シーフ編や商人編と異なりナジット【C】が離脱しない。戦いの指針としては、デフォルトを使わないナジット【C】を集中攻撃して先に倒すのがオススメ。どちらも弱点とする属性はないので、BPをためて連続で攻撃しよう。なお、ナジットとマヌマットから盗める装備品は、2章ですぐに購入できる。

▲マヌマットは「ベールガ」を3ターンごとに使う。回避されないように、アビリティや魔法で攻めよう。

ナジット【C】		人型		▶P.457	
Lv	20	HP		6000	
pq	720	Exp	360	Jp	36
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
主な行動	魔法剣ファイア(火属性付加)／魔法剣サイレス(沈黙付加)				
アイテム	エーテル(100%) ハイポーション(100%)　シミター(60%)				

マヌマット		人型		▶P.458	
Lv	20	HP		6000	
pq	720	Exp	360	Jp	36
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
主な行動	ストップ(ストップ)／クエイラ【弱】(土属性全体魔法ダメージ)／ベールガ(味方全体の回避率アップ)				
アイテム	ハイポーション(100%) エーテル(100%)／ヒスイの錫杖(60%)				

2章へ進む前に

クリスタルの解放を続けるため、ティズたちはフロウエル地方へと向かう。陸路を移動することになり、フィールドでの戦闘も多くなる。

ジョブ育成 シーフと魔法剣士が攻撃役として活躍

1章のサブシナリオでは、新たに4つのジョブが手に入る。そのなかでも、シーフと魔法剣士は攻撃役として優秀。ほかのジョブと組み合わせやすい汎用性の高いアビリティを覚えていくので、コマンドアビリティやサポートアビリティを増やす目的で育成しても損はない。

1章で入手したジョブの特徴（攻撃・回復・サポートの役割についてはP.068を参照）

シーフ ▶P.082 攻撃

「盗む」はジョブレベル1から使えるが、盗みを極めるなら「盗賊の極意」や「巻き上げる」まで覚えさせたい。「速度10%アップ」系は回復役にセットするために覚えるのも手。

商人 ▶P.084 サポート

ジョブレベル9の「入手金額アップ」は、戦闘で入手できるお金がアップするので、習得すれば買い物に役立つ。ジョブレベル13の「ローレバレッジ」はボスとの戦闘で有効だ。

魔法剣士 ▶P.086 攻撃

「魔法剣」は物理攻撃に属性と魔法ダメージを追加できるのがメリット。弱点属性が火、水、雷のいずれかの敵に対して非常に有効で、ジョブレベル12「魔法剣Lv6」まで育てれば光属性と闇属性も付加できる。また、レベル8の「メメント・モリ」はMP回復に役立つアビリティだ。

◀魔法剣には、属性を付加するものだけでなく、状態異常を付加するものもある。

時魔道士 ▶P.088 サポート

「時空魔法」は味方をサポートするものが多いが、ジョブレベルが上がると「クエイガ」、「メテオ」など強力な攻撃魔法も増えていく。また、ジョブレベル2の「魔攻10%アップ」は魔法を使うジョブ全般と相性がいい。全滅を防ぐ保険にもなる「テレポ」や「タイムリープ」も便利だ。

◀「スロウ」はボスにも有効。ジョブレベル3で覚える「スロウ反撃」も同様に使いやすい。

忘れ物注意 アクセサリの取り忘れにご用心

「盗む」を積極的に使うのなら、「盗賊の小手」は忘れずに入手しよう。混乱を無効化する「安らぎの腕輪」は、入手直後に訪れる祈祷衣の洞穴で有効なアクセサリ。風属性ダメージを軽減する「風の護符」は、2章で召喚士のジョブを入手後、風の隠者（P.186）の試練で役立つ。

1章で入手しておきたいアイテム

アイテム名	入手できる場所
盗賊のナイフ	ナダラケス遺跡　B2（P.182）
盗賊の小手	ナダラケス遺跡　B2（P.182）
風の護符	風の神殿　1F（P.185）
安らぎの指輪	風の神殿　2F（P.186）／ユルヤナの森の仕立屋（P.188）
サミングクロウ	大風車工区　2F（P.195）

INDEX
シナリオ攻略の基礎
ワールドマップ
攻略ページの見方
序章
1章
2章
3章
4章
5章〜8章
終章　真終章
SUB INDEX
フローチャート
ラクリーカ
オアシス〜ナダラケス遺跡〜ラクリーカ(ホーリトイ合奏)
風の神殿
ユルヤナの森の仕立屋
祈祷衣の洞穴
風の神殿（オルトロス戦）
大風車工区
2章へ進む前に

2章 ある日、青空をながめて

風の神殿でクリスタルを解放したティズたちは、水のクリスタルがあるフロウエル地方へ向かう。しかしフロウエルでは、エタルニア公国軍・ブラッドローズ特務隊の暗躍により民の心が少しずつ蝕まれていた。

進行フローチャート

CHAT 心配は身の毒
発生条件 毒の沼に触れる

瘴気の森　北部からフィールドへ出る

CHAT 異臭

CHAT 違う街並み

CHAT 寝不足男子
発生条件:宿屋に泊まる

フロウエル　おばばの館に入る

CHAT 水の巫女って

CHECK!!

フロウエルでの準備は不要

次に向かう水の神殿では敵が出現しないので、この時点では特別な準備は不要だ。再びフロウエルに戻ってくるところまで一気に進めよう。

CHAT 信徒の生活

水の祭壇に入る

フロウエル　おばばの館に入る

CHAT 流行のオシャリーヌ

フロウエル　広場で髪飾りの街娘と話す

道具屋に入る

CHAT フロウエルの名物料理

フロウエル　街入口で髪染めの街娘と話す

フロウエル　街入口でラクリーカの民と話す

CHAT あれも欲しい、これも欲しい

フロウエル　街入口で意地の悪い街娘と話す

フロウエル　おばばの館に入る

CHAT セクシーな服

11 フロウエル　広場で若い女性と話す

12 フロウエル　街入口で行商人と話す

13 フロウエル　広場で若い女性と話す

14 道具屋に入る

CHECK!!

アルテミア戦の準備

- 道具「フェニックスの尾」を購入
- 白魔法「レイズ」、黒魔法「ファイラ」が使えると便利
- アクセサリ「ガントレット」を装備

次ページへ

前ページの続き

フロウエル東の森 フィールド ▸P.208

15 特務隊槍兵【A】、特務隊魔道兵と戦闘 ▸P.208

16 不気味な樹上に入り、アルテミア、
特務隊槍兵【A】、特務隊魔道兵と戦闘 ▸P.209
(戦闘後は、フロウエル　街入口から再スタート)

狩人のアスタリスク入手!

CHAT 初めての弓

フロウエル

17 武具屋に入る

CHECK!!

フロウエルの花園での戦闘準備

道具「やまびこ草」を多めに購入
アクセサリ「アース棒」を装備
黒魔法「ファイラ」、白魔法「ケアルラ」が使えると便利

フロウエル西の花畑 フィールド ▸P.210

18 アルラウネ×6と戦闘 ▸P.210

フロウエルの花園 ダンジョン

CHAT この胞子はモクチン
発生条件:紫の花に触れる

19 フロウリィの住処に入り、メフィリアと戦闘 ▸P.212
(戦闘後は、フロウエル　街入口から再スタート)

召喚士のアスタリスク入手!

CHAT 新しくできた恋人

CHECK!!

風の神殿で試練に挑戦できる

風の神殿(P.184)の2Fにいる風の隠者に話しかけると、召喚魔法を習得する試練を受けられる。この時点で戻ってもいいが、2章の終わりにメインシナリオでナダラケス地方に行くので、急いで戻る必要はない。

CHECK!!

キレート山での戦闘準備

アクセサリ「ホワイトケープ」を装備
黒魔法「ブリザラ」が使えると便利
盗技「盗む」が使えると便利

CHECK!!

水の隠者の召喚魔法に耐えろ

召喚士のアスタリスクを入手しているなら、水の隠者に話しかけてみよう。水の隠者が使ってくる召喚魔法の一撃に耐えられれば、召喚魔法「ジウスドラの罪」を覚えられる。水の神殿で手に入る「氷の護符」を装備しておけば、耐えるのは難しくないはずだ。

東部で出口に近づき、ラントタートルと戦闘 ▸P.215

ユルヤナの森の仕立屋に入る

キレート山　西部からフィールドに出る
(出たあとは、フロウエル　街入口から再スタート)

フロウエル　広場に入る

ヴァルキリー編

フロウエル

24 フィールドからフロウエル　街入口に入る

次ページへ

前ページの続き

CHECK!!

カレーダの森での戦闘準備

アクセサリ「ホワイトケープ」「安らぎの指輪」を装備
白魔法「ケアルラ」「エスナ」が使えると便利

カレーダの森 ダンジョン ▸P.216

25 北の隠れ里の奥に進み、エインフェリアと戦闘 ▸P.218

ヴァルキリーのアスタリスク入手！

赤魔道士編

フロウエル タウン ▸P.219

CHECK!!

ディローザ戦の準備

道具「万能薬」を購入
アクセサリ「ロケット」を装備
白魔法「エスナ」、時空魔法「スロウ」「ヘイスト」があると便利

26 夜に、フロウエル　街入口でディローザと話す

27 宿屋に泊まる

28 夜に、フロウエル　広場で様子のおかしい女と話す

CHECK!!

赤魔道士編の注意点

広場にはディローザもいるが、先に様子のおかしい女に話しかけよう。赤魔道士編は様子のおかしい女に話しかけておかないと物語が進まず、ディローザの尾行に失敗しつづけることになる。

29 夜に、フロウエル　広場でディローザに近づく

30 夜に、フロウエル　広場でディローザに近づいて戦闘（戦闘後は、地下実験室から再スタート） ▸P.219

赤魔道士のアスタリスク入手！

CHAT 一番心配していたのはリングアベル

CHECK!!

ダスク遺跡での戦闘準備

黒魔法「サンダラ」、時空魔法「クエイラ」が使えると便利
アクセサリ「星のペンダント」を装備

ダスク遺跡

CHAT 懸念

西の隠れ里に入り、ヴィクトリア、ヴィクターと戦闘 ▸P.223

CHAT アニエス、様子がヘン

CHECK!!

ルサルカ戦の準備

道具「万能薬」を購入
アクセサリ「ロケット」を装備
白魔法「エスナ」、黒魔法「サンダラ」が使えると便利

32 水の祭壇に入り、ルサルカと戦闘 ▸P.224

33 Xボタンを連打して水のクリスタルを解放

34 水の神殿からフィールドに出る
（フィールドに出たあとは、
フロウエル　おばばの館から再スタート）

CHAT ペンダント

35 瘴気の森　南部からフィールドへ出る

CHECK!!

風の神殿で召喚魔法を習得

召喚士のアスタリスクを入手済みなら、風の神殿の2Fで風の隠者に話しかけよう。試練に耐えられれば、召喚魔法「フレースヴェルグ」を習得できる。風属性ダメージを軽減できる「風の護符」を装備して挑もう。

内海フロウ・ラクリー フィールド ▸P.150

エシャロット号に乗ってフロウ・ラクリーから出て、外海のグランシップに近づく

3章へ ▸P.226

推奨Lv 21

ナダラケス地方

瘴気の森

水のクリスタルを解放するため、フロウエル地方をめざすティズたち。エシャロット号の飛行石を壊されてしまったため、陸路で向かうべく瘴気の森の探索を開始するのだった。

毒の沼に気をつけて進もう

瘴気の森に点在する毒の沼に入ると、パーティ全員が毒状態になるので近寄らないこと。また、この毒は「ゴロネコスーツ」や「星のペンダント」では防げない。アクセサリは敵の攻撃に備えて、混乱を防ぐ「安らぎの指輪」や睡眠を防ぐ「洗濯ばさみ」を装備しておくといい。

◀毒の沼に初めて触れた際に、パーティチャットが発生。一度は触れてみよう。

◀毒、混乱、睡眠の状態異常を受ける前に、敵の弱点を突いて素早く倒そう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

グレートモス　蟲・飛行　▶P.433

Lv	17	HP	600		
pq	54	Exp	27	Jp	3

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	南部／中央部／北部
主な行動	リンプン（物理ダメージ＋混乱）
アイテム	万能薬（5%） 虫の触角（100%）

スコルピア　蟲　▶P.434

Lv	21	HP	1000		
pq	64	Exp	32	Jp	4

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	南部／中央部／北部
主な行動	毒噛みつき【強】（物理ダメージ＋毒）
アイテム	ポーション（5%） どくけし（100%）

トレント　植物　▶P.437

Lv	21	HP	800		
pq	64	Exp	32	Jp	4

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	南部　中央部／北部
主な行動	子守歌（全体に睡眠）
アイテム	目覚まし（5%） 魔物の繊維（100%）

マイコニド【A】　植物　▶P.436

Lv	21	HP	800		
pq	64	Exp	32	Jp	4

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	南部／中央部／北部
主な行動	胞子（単体物理攻撃を受けたとき50%の確率で味方を増やす）
アイテム	ポーション　5%） とくけし（100%）

マイコニド【B】　植物　▶P 436

Lv	21	HP	800		
pq	64	Exp	32	Jp	4

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	南部／中央部／北部［マイコニド【A】が呼び出したときのみ］
主な行動	胞子（単体物理攻撃を受けたとき50%の確率で味方を増やす）
アイテム	ポーション（1%） どくけし（40%）

⚠この敵に注意！

マイコニドに物理攻撃を与えると、50%の確率で「胞子」が発動。新たなマイコニド【A】か【B】が1体増えてしまう。魔法攻撃か必殺技を使う、1回の攻撃で倒す、もしくは睡眠、麻痺、ストップ状態を与えることで「胞子」を発動されずにすむので、これらの方法で攻めよう。

宝箱リスト

	万能薬	▶P.407
	2000pq	
	シミター	▶P.384
	エクスポーション	▶P.407
	フェニックスの尾	▶P.407
	根絶の大斧	▶P.386

POINT

瘴気の森を出たあとも、目的地のフロウエルまでは距離がある。忘れずにセーブをしたうえで、寄り道せずにまっすぐフロウエルに向かおう。

宝箱リスト

万能薬	▶P.407
ハイポーション	▶P.407
エーテル	▶P.407
エーテルターボ	▶P.407
アース樽	▶P.404

艶花の国　フロウエル

瘴気の森を抜け、フロウエルに到着したティズたち。アニエスは、以前訪れたときとは似ても似つかない享楽的な街並みに戸惑いを覚えながら、摂政のおばば様を訪ねることにした。

水の巫女オリビアの行方を探れ

フロウエルに到着したら、広場にあるおばばの館に入って話を聞こう。そのあとは、水の巫女オリビアの手がかりを得るために、南方にある水の神殿へ向かうことになるのだ。

また、ショップには強力な武具や魔法が売られている。水の神殿では戦闘は起きないが、この先の戦いに備えて買いそろえておくといい。特に白魔法の「レイズ」と「エスナ」は役に立つ機会が多い。「フェニックスの尾」と「万能薬」の節約にもつながるので、最優先で購入したい。

▲魔法書「ファイラ」や「ブリザラ」などを買っておけば、強力な黒魔法と魔法剣が使えるようになる。

ショップリスト

武具屋

アイテム名	値段	ページ
シミター	2000	P.384
戦乙女の斧槍	1850	P.387
炎のロッド	1500	P.389
ヒスイの錫杖	1200	P.390
バルバルダガー	1200	P.392
コンポジットボウ	1950	P.393
スパイクナックル	1200	P.396
クロスシールド	1000	P.397
世界樹の兜	700	P.398
月桂冠	650	P.399
どんぐり帽子	600	P.399
世界樹の鎧	2000	P.400
フローラルローブ	1500	P.401
ミラージュベスト	1600	P.402
アース棒	2000	P.404
安らぎの指輪	2000	P.404
エルフィンボウ	21000	P.394

道具屋

アイテム名	値段	ページ
ポーション	20	P.407
ハイポーション	150	P.407
フェニックスの尾	100	P.407
エーテル	1000	P.407
どくけし	10	P.407
目薬	20	P.407
やまびこ草	25	P.407
目覚まし	50	P.407
安息香	100	P.407
万能薬	500	P.407
テレポストーン	100	P.408

魔法屋

魔法名	値段	ページ
ケアルラ	800	P.121
レイズ	800	P.121
エスナ	800	P.121
ファイラ	800	P.123
ブリザラ	800	P.123
サンダラ	800	P.123
ヘイスト	400	P.126
テレポ	400	P.126
クエイラ	400	P.126

フロウエル おばばの館

地下実験室

水の神殿

水の神殿の内部には長らく人のいた形跡がなく、風化して寂れていた。そして、水の祭壇に安置された水のクリスタルには、水の巫女オリビアによって結界が張られていた。

水の祭壇を確認してフロウエルへ戻ろう

水の神殿には敵が出現せず、フロアも1つしかない。神殿に入ったら正面に進み、水の祭壇で水のクリスタルを確認。そのあとは来た道を戻って神殿を出ればいいのだ。ただし、内部には宝箱が7個もあるので、見落とさないようにマップを確認してすべて開けておこう。

◀南の小部屋には隠し通路があり、「ロケット」の入った宝箱が置かれている。

POINT

北、東、南にある3つの小部屋は、中に入ると調べることができる。水の巫女の手がかりを探そう。

宝箱リスト

アイテム	参照
エクスポーション	▶P 407
水の護符	▶P 403
エーテル	▶P 407
万能薬	▶P 407
ハイポーション	▶P 407
フェニックスの尾	▶P 407
ロケット	▶P.404

INDEX
シナリオ攻略の基礎
ワールドマップ
攻略ページの見方
序章
1章
2章
3章
4章
5章~8章
終章 真終章

SUB INDEX
フローチャート
瘴気の森
フロウエル
水の神殿
フロウエル東の森~不気味な丘
フロウエル西の花畑~フロウエルの花畑
キレ ト山
カレーダの森
フロウエル（ティローサ戦）
ダスク遺跡
水の神殿（ルサルカ戦）
3章へ進む前に

推奨Lv 23

フロウエル東の森～不気味な樹上

フロウエル地方

フロウエルでは行商人が売りにくる「花の髪染め」が大流行。しかし、これを身に着けると心に悪魔が取り憑くらしい。ティズたちは街の東にある森で、髪染めの秘密を知ることになる。

「花の髪染め」の行商人を追え

水の神殿から戻っておばばと話したあとは、アニエスが聖花祭に出場することになる。祭で優勝するべく流行に関する情報を集める途中で、狩人編のサブシナリオが発生。2章～のあと、行商人を追って東の森へ向かうことに。

まず①東の森で特務隊槍兵【A】と特務隊魔道兵と戦闘になり、さらに東にある②不気味な樹上に入るとアルテミアとの戦闘に突入。戦闘に勝利すれば「狩人のアスタリスク」を入手できるのだ。

狩人編で戦闘が発生する地点

▲フロウエルを出て南東にある橋を2つ渡り、川沿いに北上した先のフィールドで戦闘が発生する。

▲不気味な樹上に入ると、すぐにアルテミア&護衛の兵士との戦闘に突入する。準備をしっかり整えてから入ろう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

特務隊槍兵【A】	人型		▶P.416			
Lv	24	HP	1500			
pg	97	Exp	65	Jp	7	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	フィールド［フロウエル東の森］　不気味な樹上					
主な行動	磔刑（物理ダメージ）					
アイテム	盗 ハイポーション（5%）／万能薬（1%） 落 妖精の羽根（100%）／万能薬（40%）					

特務隊魔道兵	人型		▶P.417			
Lv	24	HP	1200			
pg	97	Exp	65	Jp	7	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	フィールド［フロウエル東の森］　不気味な樹上					
主な行動	サイレス【単・弱】（沈黙）					
アイテム	盗 ハイポーション（5%）／万能薬（1%） 落 妖精の羽根（80%）／万能薬（40%）					

不気味な樹上

BATTLE(下記参照) マップに入ると戦闘開始。

ワールドマップへ ▶P.50

BATTLE

デフォルトで反撃のスキをうかがおう

まずはHPが少ない護衛の特務隊槍兵[A]と特務隊魔道兵を倒し、アルテミアを孤立させよう。敵の行動では4回ダメージを与えてくる「マルチバースト」が脅威だが、使用時にBPを消費するため反撃のチャンスにもなる。デフォルトと回復魔法で耐え、アルテミアのBPがマイナスになったターンに攻撃しよう。なお、デフォルトしても戦闘不能になる恐れがあるため、「レイズ」や「フェニックスの尾」は必ず用意したい。

アルテミア		人型		▶P 458	
Lv	24	HP	15000		
pg	0	Exp	1800	Jp	180

属性: 火 水 雷 風 土 光 闇

主な行動: エイミング(物理ダメージ)/マルチバースト(ランダムな対象に4回物理ダメージ)

アイテム: エクスポーション(100%)、名工のグラブ(60%)

◀「エイミング」も大きなダメージを受ける。デフォルトして極力ダメージを減らすこと。

◀アルテミアの弱点は火属性。黒魔道士や魔法剣士がいれば「ファイラ」で攻めよう。

PARTY ARRANGE(アルテミア戦)

「ファイアウォール」でダメージ追加

アルテミアの攻撃は「マルチバースト」以外が単体攻撃で、火属性が弱点なため、全員にサポートアビリティ「ファイアウォール」をセットしてみた。一度の反撃効果では300程度しか与えられないものの、多少なりともダメージ源にはなる。習得済みなら、セットしておいて損はなさそうだ。

魔法剣士	黒魔道士	白魔道士	ナイト
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
体術	白魔法	黒魔法	魔法剣

推奨Lv 24

フロウエル西の花畑～フロウエルの花園

武具屋の店員に頼まれ、行方不明の幼い姉妹を捜すことになったティズたち。幼い姉妹は「精霊の髪飾り」を求めて、フロウエルの西方に広がる花園に向かったという。

フロウエルの花園で幼い姉妹を捜索

狩人編のサブシナリオとほぼ同じタイミングで、召喚士編のサブシナリオも発生。フロウエルの武具屋に入ると、店員に幼い姉妹を捜すように頼まれる。街を出て西に進み、①西の花畑でアルラウネ6体と戦ったあと、さらに西に進むと目的地である②フロウエルの花園の入口が見えてくる。花園の最奥、フロウリィの住処ではメフィリアとの戦闘になり、勝利すると召喚士にジョブチェンジできるようになる。

召喚士編でイベントが起こる地点

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

アルラウネ	植物	▶P 435					
Lv	22	HP	600				
pq	126	Exp	63	Jp	7		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	フィールド［フロウエル西の花畑］ 南部 中央部 奥部						
主な行動	痺れ花粉（物理ダメージ＋麻痺）						
アイテム	万能薬（5%） 虫の触角（100%）						

特務魔槍兵(A)	人型	▶P 416					
Lv	24	HP	1500				
pq	97	Exp	65	Jp	7		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部 中央部 奥部						
主な行動	磔刑（物理ダメージ）						
アイテム	ハイポーション（5%）／万能薬（1%） 妖精の羽根（100%） 万能薬（40%）						

特務魔導兵	人型	▶P 417					
Lv	24	HP	1200				
pq	97	Exp	65	Jp	7		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部／中央部／奥部						
主な行動	サイレス【単・弱】（沈黙）						
アイテム	ハイポーション（5%）／万能薬（1%） 妖精の羽根（80%）／万能薬（40%）						

ドリアード	植物	▶P 437					
Lv	24	HP	1200				
pq	97	Exp	65	Jp	7		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部 中央部 奥部						
主な行動	甘い香り（魅了） うめき声（全体物理防御力ダウン）						
アイテム	目覚まし（5%） 魔物の繊維（100%）						

ポイズンモス	蟲・飛行	▶P 433					
Lv	23	HP	1000				
pq	94	Exp	63	Jp	7		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	奥部						
主な行動	毒リンプン（全体物理ダメージ＋毒）						
アイテム	どくけし（5%） 虫の触角（100%）						

この敵に注意！

ドリアードは魅了効果のある「甘い香り」、アルラウネは麻痺効果のある「痺れ花粉」を使う。アルラウネのほうが数が多いため、攻撃役には麻痺無効の「アース棒」を装備させ、ブレイブを使ってドリアードから倒すといい。弱点を突ける「ファイラ」で一掃を狙うのも有効だ。

1
2
3 SCENARIO
4 DATA

■……モクチンの花
（触れると沈黙状態になる）

フロウエルの花園 南部

ワールドマップへ ▶P.150

POINT

紫色の花を踏むと、パーティ全員が沈黙状態になる。この沈黙効果はアクセサリや黒魔道士のサポートアビリティ「沈黙無効」では防ぐことができない。

A ▶P 212

フロウエルの花園 中央部

宝箱リスト

ア	500pq	
イ	ハイポーション	▶P 407
ウ	エクスポーション	▶P 407
エ	ロイヤルクラウン	▶P 400
オ	エーテル	▶P 407
カ	1000pq	
キ	トマホーク	▶P.386

……モクチンの花
（触れると沈黙状態になる）

フロウエルの花園 奥部

冒険家

A ▶P.211

フロウリィの住処

宝箱リスト

エーテルターボ	▶P.407
万能薬	▶P.407
天狗の欠伸	▶P.407

BATTLE（下記参照）
マップに入ると戦闘開始。

BATTLE

メフィリアの行動法則を把握しよう

メフィリアの攻撃は、繰り出すタイミングが決まっているため対処しやすい。召喚魔法の「ギルタブリル」は3の倍数のターン、味方を呼び出す「手下招集」は5の倍数のターンに使う。そのため3の倍数のターンはデフォルトして「ギルタブリル」のダメージを抑え、次のターンで回復するといい。また、手下のうち特務隊弓兵［B］は攻撃力が高く放置するのは危険。すぐに倒せない場合は、「スリプル」で眠らせるのが有効だ。

◀手下が残っていれば「手下招集」は使わない。どちらか1体を眠らせたまま戦うのもアリ。

メフィリア		人型	▶P.459			
Lv	24	HP	9999			
pg	0	Exp	1800	Jp	180	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	ギルタブリル（土属性全体魔法ダメージ）／手下招集（特務隊槍兵［B］と特務隊弓兵［B］を呼ぶ）
アイテム	盗 エーテルターボ（100%） 盗 妖精の羽根（100%）／氷のロッド（60%）

特務隊槍兵［B］
▶P.417

特務隊弓兵［B］
▶P.417

キレート山

フロウエル地方の南東に位置し、千年以上も昔に大きく裂けたといわれる山。再びユルヤナの老師が住む森を訪ねるため、ティズたちは亀裂にできた狭い山道へと足を踏み入れた。

山道に立ちはだかるランドタートルを撃破せよ

ユルヤナの森に通じるキレート山は、一本道でわかりやすい構造をしている。また、途中には水の隠者がいるので、余裕があれば試練に挑戦してもいい。東部の出口に近づくとランドタートルが出現し戦闘になるので、直前にいる冒険家に話しかけて必ずセーブしておこう。

◀敵ごとに弱点が異なるため間違えないようにしよう。各個撃破が基本だ。

◀冒険家のいる場所から山道を先に進むと、ランドタートルが襲ってくる。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

カブカブ	水棲	▶P 429				
Lv	25	HP	600			
pg	0	Exp	120	Jp	14	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	西部／中腹／東部					
主な行動	毒かじり（物理ダメ＋ジ＋毒） かえる（戦闘離脱）					
アイテム	通ハイポーション（5%） 盗エーテル（100%）					

グリズリー	獣	▶P 424				
Lv	25	HP	2400			
pg	136	Exp	68	Jp	7	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	西部／中腹／東部					
主な行動	鮭狩り（全体物理ダメージ）					
アイテム	通ポーション（5%） 盗獣の肝（100%）					

シロケット	獣	▶P.423				
Lv	25	HP	1200			
pg	100	Exp	68	Jp	7	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	西部／中腹／東部					
主な行動	サイレス（単体弱体：沈黙） エアロラ（風属性魔法ダメージ）					
アイテム	通万能薬（5%） 盗ポーション（100%）					

ドリアード	植物	▶P.437				
Lv	24	HP	1200			
pg	97	Exp	65	Jp	7	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	西部／中腹／東部					
主な行動	甘い香り（魅了） うめき声（全体物理防御力ダウン）					
アイテム	通目覚まし（5%） 盗魔物の繊維（100%）					

⚠この敵に注意！

ロケット＆カブカブ×3

シロケットは「ケアルラ」を使って敵のHPを回復し、「サイレス」でこちらを沈黙状態にしてくるやっかいな敵。水属性の弱点を突いて早めに倒してしまおう。また、カブカブからは「エーテル」を盗める。ショップで売ると250pgになるので、余裕があれば盗んでお金を稼ぐといい。

◀「サイレス」で沈黙状態にされないよう、ブレイブを使って「ブリザラ」などを連発して早く倒そう。

POINT

召喚士のジョブを入手して水の隠者に話しかければ、「ジウスドラの罪」を習得するための試練を受けられる。

宝箱リスト

	アイテム	参照
ア	リッパーナイフ	▶P.392
イ	万能薬	▶P.407
ウ	1000pq	
エ	500pq	
オ	ハイポーション	▶P.407
カ	エーテル	▶P.407

宝箱リスト

野太刀	▶P 394

BATTLE

「反射角」の張り替えを見切ろう

ランドタートルはデフォルトすることが多いうえ、リフレク効果のある「反射角」を使って魔法を反射する。下手に魔法で攻撃すると自分がダメージを受けてしまうため、「反射角」の効果が切れるまで待ってから、「ブリザラ」など弱点を突ける水属性の攻撃をしよう。まずは「スピンアタック」の連続攻撃をデフォルトで耐え、HPを回復しつつBPをためる。そして「反射角」が切れたターンに一気に攻撃をしかけるのだ。

ランドタートル		水棲		▶P.431		
Lv	25		HP	15000		
pq	0	Exp	1200	Jp	120	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	反射角（魔法攻撃を反射）／スピンアタック【弱】（物理ダメージ（防御力無視））
アイテム	ハイポーション（100%）／光のカーテン（100%） 硬い鱗（100%）／鉄棍（60%）

◀「反射角」の効果は使用したターンも含めて4ターン持続。ターン数を数えて戦おう。

◀敵のBPの量で「スピンアタック」の使用率が変化。BP3だと確実に使ってくる。

PARTY ARRANGE（ランドタートル戦）

お金の力を思い知らせる

デフォルトや「反射角」のせいでダメージを与えられる機会が少ないので、固定ダメージを与えられる「テイクオーバー」で攻めてみた。倒すには15000pg必要だが、回復しつつ無心にお金を投げるだけでラクラク撃破。ちなみに、費用はカプカプから盗んだ「エーテル」を売って調達したものだ。

商人	商人	商人	商人
ショブコマンド	ショブコマンド	ショブコマンド	ショブコマンド
白魔法	盗技	時空魔法	騎士道

推奨Lv 27

フロウエル地方

カレーダの森

フロウエル東部に広がる森林地帯を抜け、北へ進んだ先にあるカレーダの森。ブラッドローズ特務隊の襲撃計画を察知した一行は、クリスタル正教の信徒が暮らす北の隠れ里へと急いだ。

宝箱を見落とさないように注意しよう

ダンジョン内に仕掛けはなく、目的地となる北の隠れ里までは迷わずに行けるはず。ただし、枝分かれした道の途中に宝箱があるので、取り逃さないように進みたい。また、敵のうち特務隊弓兵【A】や特務隊魔道兵は弱点がなく戦闘が長引きがち。出現したら逃げるのも手だ。

◀2章　以降にフィールドからフロウエルに入ると、ヴァルキリー編が始まる。

◀ドゴンはダメージの大きい「火球」を使う。遭遇時はHPを多く保って戦おう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

[illegible]	獣		▶P.421			
Lv	31	HP	2200			
pq	110	Exp	72	Jp	8	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部　中央部／奥部					
主な行動	ダブルアタック（ランダムな対象に2回ダメージ）					
アイテム	□ポーション（5%） □サミングクロウ（40%）					

[illegible]	蟲		▶P.434			
Lv	31	HP	2200			
pq	110	Exp	72	Jp	8	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部　中央部　奥部					
主な行動	フェロモン（味方を1体呼ぶ）					
アイテム	□どくけし（5%） □魔物の繊維（100%）					

[illegible]	蟲		▶P.434			
Lv	31	HP	2200			
pq	144	Exp	72	Jp	8	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部　中央部　奥部［キラービートル【A】が呼び出したときのみ］					
主な行動	フェロモン（味方を1体呼ぶ）					
アイテム	□どくけし（1%） □魔物の繊維（60%）					

[illegible]	人型		▶P.416			
Lv	24	HP	1500			
pq	97	Exp	65	Jp	7	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部　中央部　奥部					
主な行動	磔刑（物理ダメージ）					
アイテム	□ハイポーション（5%）　万能薬（1%） □妖精の羽根（100%）　万能薬（40%）					

特務隊弓兵【A】	人型		▶P.417			
Lv	29	HP	2200			
pq	110	Exp	72	Jp	8	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部／中央部／奥部					
主な行動	混乱矢（物理ダメージ＋混乱）					
アイテム	□万能薬（1%） □妖精の羽根（80%）　万能薬（40%）					

特務隊魔道兵	人型		▶P.417			
Lv	24	HP	1200			
pq	97	Exp	65	Jp	7	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	南部					
主な行動	サイレス【単・弱】（沈黙）					
アイテム	□ハイポーション（5%）／万能薬（1%） □妖精の羽根（80%）　万能薬（40%）					

[illegible]	竜	▶P.444					
Lv	31	HP	2500				
pq	110	Exp	72	Jp	8		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	南部／中央部／奥部
主な行動	火球（火属性物理ダメージ（防御力無視））
アイテム	落 硬い鱗（1%）／竜の牙（1%） 盗 硬い鱗（100%）

⚠この敵に注意！

カタマウント

「ダブルアタック」で通常攻撃2回ぶんの大ダメージを与えてくる手強い敵。しかも、ブレイブして「ダブルアタック」→通常攻撃と連続で繰り出すこともある。HPが少ない味方はデフォルトしてダメージを抑え、攻撃役は「ファイラ」などで弱点を突いて優先的に倒そう。

カレーダの森 南部

カレーダの森 中央部

ワールドマップへ ▶P.150

A ▶P.218

宝箱リスト

ア	フェニックスの尾	▶P 407
	500pq	
	万能薬	▶P 407
	1000pq	
	テレポストーン	▶P 408
	疾風の弓	▶P.393
	眠りの剣	▶P.384

A ▶P.217

冒険家

宝箱リスト

	ハイポーション	▶P 407
	エーテル	▶P 407
	聖槍ロンギヌス	▶P 388
	エクスポーション	▶P 407

BATTLE

信徒に近づくと戦闘開始。

BATTLE

「ジャンプ」に合わせてHPを回復

全体攻撃の「クレセントムーン」と、強力な「ジャンプ」を使ってくるエインフェリア。この戦いではデフォルトでBPをためておき、「クレセントムーン」の次のターンに全力で攻撃するのがオススメだ。また、4ターンごとに「ジャンプ」で空中に飛び上がるので、そのターンはHPを回復し、次のターンは全員デフォルトしてダメージを軽減しよう。デフォルトとHP回復のタイミングをはかり、堅実に戦っていくといい。

エインフェリア 人型 ▶P.459

Lv	31	HP	20000		
pg	0	Exp	1800	Jp	180

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	ジャンプ(1ターン後に物理ダメージ) クレセントムーン(全体物理ダメージ) スピリットバリア(ダメージ時にMP減少)
アイテム	戦乙女の斧槍(100%) ハイポーション(100%)/パワーリスト(60%)

◀BPを1消費する「クレセントムーン」を使うと、次のターンはBP不足で何もしてこない。

◀「ジャンプ」で飛び上がるターンは攻撃を受ける心配がない。HP回復に専念しよう。

推奨Lv 29

フロウエル地方

フロウエル（ディローザ戦）

聖花祭の雰囲気に浮き足立つフロウエルの街に、夜になると姿を見せるナイスミドルな伊達男。そのテクニックに対抗意識をもったリングアベルは、ティズと2人で秘密を探ることに。

伊達男の魅力に隠された秘密を暴け！

狩人、召喚士、ヴァルキリーのいずれかのジョブを入手後、2章27以降で街入口にいるディローザに話しかけると赤魔道士編がスタート。その後は、2章27以降で広場に現れる様子のおかしい女と話し、ディローザに近づいて2回イベントを見ると戦闘に突入する。事前に準備をしてからイベントを進めよう。なお、戦闘後は地下実験室(P.206)に入れるようになる。

BATTLE

連続攻撃を逆手にとってチャンスを作る

戦闘開始時にイデアが魅了状態になっているうえ、戦闘中も「魅惑の香水」で魅了、「フィアー」で恐怖状態にされるため、すばやく「エスナ」で回復しよう。また、敵は「リベンジャー」の効果でBPが1以上になると、ブレイブを2回使った連続攻撃をする。これを逆手にとるべく、まずは1人だけで攻撃して敵のBPを1にしよう。すると、敵は連続攻撃をしたあとBPがマイナスになるので、そのスキに攻撃に転じるのだ。

ディローザ　人型　▶P.460

Lv	30		HP	20000		
pq	0	Exp	1800	Jp	180	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	リベンジャー（被ダメージ時に25%の確率でBP1増加）／ケアルラ［強］（HP回復）／サンダラ（雷属性全体魔法ダメージ）／フィアー［全］（全体に恐怖）／魅惑の香水（魅了）
アイテム	通 ミラージュベスト（100%） 盗 エーテル（100%）／エルメスサンダル（60%）

◀「魅惑の香水」は性別に関係なく魅了状態に。「ロケット」を装備しておけば無効化できる。

◀恐怖状態になるとBPが0になり、デフォルトとブレイブが使えない。すぐに回復だ。

ダンジョン　推奨Lv 30　フロウエル地方

ダスク遺跡

フロウエルの建国以前から存在したとされ、クリスタル正教の修行の場となっている遺跡群。アニエス宛の手紙を読んだ一行は、正教信徒が暮らす西の隠れ里へと急いだ。

扉の仕掛けを解いて最深部を目指そう

ダスク遺跡では、各フロアの結晶を調べ、連動した扉を開閉させて進んでいく。扉の配置が複雑になるB2以降は、結晶を調べる順番を考えて宝箱を開けつつ進もう。ダンジョンに出現する敵は種類が少なく、黒魔法「サンダラ」や時空魔法「クエイラ」で弱点を突くと倒しやすい。

◀パズル要素が強い扉の仕組みだ。宝箱を忘れずに開けてから先へ進もう。

◀西の隠れ里へ入るとすぐに戦闘になる。準備を整えてから階段を上ること。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

アクアランタン	無機	▶P.449			
Lv	28	HP	2000		
pg	105	Exp	70	Jp	7
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／B1　東／B2／B1　西				
主な行動	ブリザラ（水属性魔法ダメージ）				
アイテム	盗 エーテル（1%） 落 六花晶（100%）				

インプ	悪魔	▶P.441			
Lv	28	HP	2000		
pg	105	Exp	70	Jp	7
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／B1　東／B2／B1　西				
主な行動	フィアー【単】（恐怖）／サイレス【全】（全体に沈黙）				
アイテム	盗 悪魔の尻尾（5%） 落 悪魔の尻尾（100%）				

ミノタウロス	獣	▶P.424			
Lv	28	HP	3000		
pg	140	Exp	70	Jp	7
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／B1　東／B2／B1　西				
主な行動	倍撃【A】（物理ダメージ）				
アイテム	盗 ハイポーション（5%） 落 獣の肝（100%）				

⚠この敵に注意！

アビリティの「倍撃」が強力なほか、HPも高めで倒しにくい。時空魔法の「クエイラ」で弱点を突いて、一気にダメージを与えていこう。なお、B1　西まで進むとミノタウロスが2体同時に出現することがあるので、いずれか一方を集中攻撃して早く数を減らすようにしたい。

⚠この敵に注意！

インプは恐怖状態にする「フィアー」や、沈黙状態にする「サイレス」を使うやっかいな相手。B1　東からはアクアランタンと同時に出現するが、インプを優先的に倒そう。アクアランタンは単体への「ブリザラ」しか使わず、黒魔法や魔法剣で弱点の雷属性を突けば倒すのは難しくない。

◀インプは時空魔法の「クエイラ」で弱点を突くか悪魔特効のある「梓の弓」を使って1体ずつ倒そう。

ダスク遺跡 1F

緑扉
緑扉
黄扉
黄扉
黄結晶
緑結晶
ワールドマップへ ▶P.150

POINT

黄、緑、赤、青の4色に色分けされた結晶を調べると、同じ色の2つの扉が開閉する仕組み。片方の扉が開くと同時に、もう片方の扉が閉まるので、行きたい方向が開くように操作しよう。

……結晶を調べると同じ色の2つの扉が交互に開閉する。（色は同階層内のみ対応）

宝箱リスト

1	万能薬	▶P.407
2	エーテル	▶P.407
3	ハイポーション	▶P.407
4	500pq	
5	ゼウスの怒り	▶P.407
6	1000pq	

ダスク遺跡の続き

宝箱リスト

アイテム	参照
エーテル	▶P 407
エルメスサンダル	▶P 403
梓の弓	▶P.393
与一の弓	▶P 394
エクスポーション	▶P.407
闇の護符	▶P 404
エーテルターボ	▶P.407
カレッジリング	▶P 404

西の離れ里

BATTLE

「盗む」を使って装備品を奪い取れ

　この時点でヴィクターとヴィクトリアを倒すのは難しく、パーティ全員が戦闘不能になるか、5ターン耐えきれば戦闘終了となる。どちらの場合も戦闘後の展開は同じだ。なお、「盗む」や「ぶんどる」が成功すれば、ヴィクターからは知性が上がる「アミュレット」、ヴィクトリアからは精神が上がる「フォースの腕輪」を盗める。いずれも3章の中盤まで手に入らない逸品なので、「盗技」をセットして5ターン以内に盗んでおこう。

ヴィクター ▶P.463

ヴィクトリア ▶P.463

◀ターンの経過によって掛け合いが発生する。すべて見たいなら5ターンまで耐えよう。

◀ジョブコマンドの「盗技」をセットしていない場合は、「盗賊のナイフ」を使うといい。

PARTY ARRANGE（ヴィクター＆ヴィクトリア戦）
アイテムを盗んで5ターン耐える

　アイテムを盗みつつ、掛け合いのセリフを最後まで見ることに挑戦。まず全員に「星のペンダント」を装備してヴィクトリアの「ポイズン」と「減」を防ぎ、サポートアビリティ「ダメージ分散」でダメージを軽減。「ヘイスト」と「スロウ」を使って敵より早く回復することで、掛け合いも堪能できた。

シーフ	白魔道士	白魔道士	時魔道士
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
白魔法	時空魔法	時空魔法	白魔法

ダンジョン　推奨Lv 31

水の神殿（ルサルカ戦）

水の巫女の代行者として、水のクリスタルを解放する儀式へと挑むことになったアニエス。再び水の祭壇を訪れたティズたちの目の前に、災厄を浸透せし者ルサルカが立ちふさがる。

ルサルカを倒して儀式を成功させよう

水の祭壇に入ると、水のクリスタルに取り憑いたルサルカとの戦闘に突入。首尾よくルサルカを撃破したら、エアリーの指示に従って水のクリスタルを解放しよう。あとは水の神殿から出れば、フロウエルのおばばの館まで自動的に移動する。フロウエルでの用事を済ませたら、瘴気の森を通って内海フロウ・ラクリーまで戻り、エシャロット号で外海に出よう。

BATTLE（下記参照）
マップに入ると戦闘開始。

BATTLE

分身を一掃しつつ本体を攻撃

ルサルカは「浸透」で身を隠した次のターンに、「濁流」で全体攻撃をしつつ3体の分身を生みだす。これに対抗するため、本体のみのときはデフォルトでBPをためておく。そして、分身が現れたらブレイブを使い、全体化した「サンダラ」や飛技の「クレセントムーン」を連発して、分身を一掃しつつ本体にもダメージを与えていくといい。また、本体が使ってくる「嬌声」の魅了効果は「万能薬」や「エスナ」で回復し、「王水」の防御力ダウンに対しては「プロテス」で対抗しよう。

ちなみに、すっぴん技の「しらべる」を使ってHPから本体を割り出せば、集中攻撃をすることも可能だ。

◀「浸透」を使ってから3ターン以上経つと、再び「浸透」で身を隠して分身を呼び出す。

ルサルカ【本体】	水棲	▶P 473					
Lv	31		HP	30000			
pg	3600	Exp	1800	Jp	180		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	浸透（1ターンの間身を隠す）／濁流（水属性全体物理ダメージ（デフォルト無視）＋分身を最大3体呼び出す）／嬌声（魅了）／王水（物理ダメージ＋物理防御力ダウン）						
アイテム	盗 エーテルターボ（100%） 落 北極の風（40%）						

ルサルカ【分身】	水棲	▶P.474					
Lv	29		HP	2000			
pg	0	Exp	0	Jp	0		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	王水（物理ダメージ＋物理防御力ダウン）						
アイテム	盗 ポーション（1%）／エーテル（1%） 落 なし						

3章へ進む前に

水のクリスタルを解放し、エシャロット号で外海に乗り出したティズたち。次の目的地、エイゼン地方へ向かうための旅支度をしよう。

ジョブ育成 ジョブ特性をうまく活用していこう

2章で新しく入手できる4つのジョブは、いずれもジョブ特性が便利で、ジョブレベル1からその効果を得られるのが魅力的。ただし、それらをサポートアビリティとして習得するには時間がかかる。これまでに育てたジョブのジョブコマンドをセットして、じっくり育てよう。

◀狩人は攻撃役として優秀。弓自体にも飛行特効があり、通常攻撃が強力だ。

2章で入手したジョブの特徴（攻撃・回復・サポートの役割についてはP.068を参照）

ジョブレベル2～11で覚えていく種族特攻のアビリティは、消費MPが少ないわりに強力。レベル12で覚える「ホークアイ」は、命中率が重要な攻撃役にセットしたい。

召喚魔法はジョブレベル10ですべて使用可能になる。さらにレベル11まで育てれば、MPを回復できる「MP転化」を習得でき、魔法主体のジョブを育てるときに役立つ。

ヴァルキリー ▶P.094 攻撃

最初から使える「クレセントムーン」は、敵全体を攻撃する強力なアビリティ。ジョブレベル10の「セレクション」はデフォルトを使う敵に有効なので、攻撃役に覚えさせよう。

攻撃

「白黒魔」は攻撃と回復を兼任できるジョブコマンド。ジョブレベル6で「ケアルラ」や「レイズ」が使えるようになり、時魔道士や召喚士にセットすることで活躍の幅を広げられる。

忘れ物注意 各地をめぐってアクセサリを集めよう

エシャロット号で外海を航行でき、タウンやダンジョンへの移動もスムーズに。何かと便利な状態異常を無効化するアクセサリは、3章までに4つずつ買いそろえておきたい。また、召喚魔法「フレースヴェルグ」を覚えていなければ、この機会に風の神殿で習得しておこう。

2章で入手しておきたいアイテム

アイテム名	入手できる場所
銀縁メガネ	ラクリーカの武具屋（P.178）
ホワイトケープ	ユルヤナの森の仕立屋のよろず屋（P.187）
アース棒	フロウエルの武具屋（P.204）
安らぎの指輪	フロウエルの武具屋（P.204）
ロケット	水の神殿（P.207）
カレッジリング	ダスク遺跡　B1　西（P.222）

◀風の神殿に行くなら、ナダラケス地方の南にある海岸から上陸すると近い。

3章 いとしい絆よ

2つ目となる水のクリスタルを解放し、海を浄化したティズたちはエシャロット号で外海へと乗り出す。火のクリスタルがあるエイゼン地方へ向かう途中、一行は巨大な船上都市グランシップに立ち寄ることにした。

進行フローチャート

- CHAT 優雅な生活
- 1 グランシップ　商業地区でラッツと話す
- 2 酔いどれ酒場でラッツと話す
- 3 海岸の廃屋に近づく
- CHAT ダッツの名　発生条件:ダッツと話す
- 4 海岸の廃屋から出る
- CHAT 海岸線の混浴露天風呂
- CHAT 剣聖の脅威!　発生条件:フィールドでカミイズミと遭遇する
- 5 エイゼン大橋に入る
- CHAT 盾派の印象をワイワイ
- CHAT 悲惨
- 6 グッドマン司令の邸宅に入る
- CHAT エレオノーレの手料理
- CHAT リングアベルについていけない

CHECK!!
宿屋で一泊すると……
グッドマン司令の邸宅を訪ねたあと、3章までにハルトシルトの宿屋に泊まろう。眠れないティズを心配するリングアベルが見られる。

CHECK!!
バルバロッサ戦の準備
道具「フェニックスの尾」を多めに購入
騎士道「鉄壁」「かばう」が使えると便利
黒魔法「サンダラ」が使えると便利

- 7 エイゼン大橋に入る
- 8 海岸の廃屋に入る
- CHAT 盾派の4戦士 ※
- 9 海上の霧に入って、「乗り込む」を選択

次ページへ

※:この時点でサブシナリオ海賊編をやらず、のちのサブシナリオ忍者編を先にプレイし、かつシュタイナーが死亡していると発生しない。

前ページの続き
ファンキー・フランキスカ号
10 バルバロッサに話しかけて戦闘 ▶P.237
海賊のアスタリスク入手!
CHECK!!
武の隠者と召喚魔法「スサノオ」について
バルバロッサを倒したあとワールドマップ北東のクストラ列島(P.150)へ行くと、島の北西端に武の隠者が出現する。ただし、召喚魔法で6000近くのダメージを受けるので、この時点で試練に耐えるのはほぼ不可能。レベルを上げてから挑戦しよう。
CHECK!!
グラーブ砦での戦闘準備
白魔法「デスペル」が使えると便利
アクセサリ「アース棒」を装備
ダンジョン
11 グラーブ砦 3Fの棚を調べて、オートマトン×3と戦闘 ▶P.240
エイゼン大橋
12 エイゼン大橋に入る
サブシナリオ スーパースター編
エイゼン大橋
13 グッドマンと話して、「アレは何ですか?」を選択
グランシップ
14 酔いどれ酒場で老人と話す
CHECK!!
音楽家の弟子について
老人と話したあとは、世界各地の街にいる弟子を捜すことになる。3人の弟子と教え子の話を聞き、再びグランシップに戻ると物語が進行する。
15 ラクリーカの街で最初の弟子と話す

カルディスラ王国
16 カルディスラ王国 城下町で2番目の弟子と話す
CHECK!!
宿屋の主人、倒れる
このタイミングで宿屋に入ると、病気になった宿屋の主人を見舞うイベントが発生する。このイベントを見ておくと、3章で宿屋の主人から「ハイパーリスト」がもらえるので、忘れずに見ておこう
フロウエル
17 フロウエル 広場で最後の弟子と話す
ハルトシルト
18 ハルトシルトの街で音楽家の教え子と話す
19 酔いどれ酒場に入る
CHECK!!
プリン戦の準備
アクセサリ「安らぎの指輪」を装備
白魔法「デスペル」、黒魔法「スリプル」が使えると便利
エイゼン大橋
20 グッドマンと話して、「アレと再戦」を選択
21 プリン、黒鉄之刃刀兵[A]、黒鉄之刃斧兵[A]と戦闘 ▶P.241
スーパースターのアスタリスク入手!
CHECK!!
ミスリル鉱山での戦闘準備
アクセサリ「安らぎの指輪」を装備
白魔法「エスナ」が使えると便利
黒魔法「サンダラ」が使えると便利
ミスリル鉱山
ダンジョン
22 カナリヤ少年を19人救出する
CHECK!!
カナリヤ少年を助けよう
ミスリル鉱山では、カナリヤ少年を助けるために黒鉄之刃の傭兵と10回戦闘することになる。
次ページへ

前ページの続き

シュタルクフォート

▸P.244

CHECK!!

シュタルクフォートでの戦闘準備

- 黒魔法「アスピル」が使えると便利
- アクセサリ「安らぎの指輪」「星のペンダント」を装備
- 歌唱「もう一度あなたと」が使えると便利

CHAT 予言のかげり

サブシナリオ 薬師編

シュタルクフォート

▸P.244

23 シュタルクフォート内部 3Fでカダに近づいて戦闘 ▸P.247

薬師のアスタリスク入手!

CHAT アイテム整理

シュタルクフォート内部 2Fでエギルに近づく

CHAT エギル奪回

ハルトシルト

25 グッドマン司令の邸宅に入る

26 宿屋下の階段にいるエギルに近づく

CHECK!!

地底火山洞〜火の神殿での戦闘準備

- 道具「ポーション」などHP回復アイテムを多めに購入
- アクセサリ「ホワイトケープ」を装備
- 黒魔法「アスピル」が使えると便利
- サポートアビリティ「自動アスピル剣」が使えると便利

CHECK!!

ミスリル鉱山前で戦闘に突入

フィールド上でミスリル鉱山に近づくと、黒鉄之刃の傭兵たちが襲いかかってくる。以前に戦った敵と同じように雷属性の弱点を突いて倒そう。

黒鉄之刃刀兵［A］、黒鉄之刃槍兵、黒鉄之刃斧兵［A］と戦闘（敵データはP.418を参照）

CHAT エアリーvsエギル

CHAT エギルの言葉

ミスリル鉱山 B2から地底火山洞へ進む

CHAT 火傷には気をつけろ
発生条件:溶岩に触れる

地底火山洞 1F 西から火の神殿へ進む

CHAT ここは時間が止まっているみたい
発生条件:北の小部屋を調べる

CHECK!!

火の隠者の召喚魔法に耐えろ

火の隠者に話しかけて、「プロメテウスの火」の試練を受けよう。火の神殿の宝箱にある「氷炎の盾」を装備しておけば、確実に耐えられるはずだ。

30 火の祭壇に入り、チャウグナルと戦闘 ▸P.253

31 Xボタンを連打して火のクリスタルを解放

サブシナリオ ソードマスター編

シュタルクフォート

CHECK!!

カミイズミ戦の準備

- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入
- 白魔法「リフレク」が使えると便利
- 騎士道「鉄壁」「かばう」が使えると便利

32 シュタルクフォート 総司令部でカミイズミに近づいて戦闘 ▸P.255

ソードマスターのアスタリスク入手!

33 エイゼン大橋に入る

次ページへ

1 STORY
2
3 SCENARIO
4

前ページの続き

グッドマン司令の邸宅に入る

CHAT エアリーの警戒

グランシップ

35 酔いどれ酒場でカルディスラ王国の商人と話す

カルディスラ王国 タウン ▸P.182

カルディスラ王国　宿屋に入る

ハルトシルト タウン ▸P.234

37 グッドマン司令の邸宅に入る

CHAT ティズの考え

カルディスラ王国

38 カルディスラ王国　王宮に入る

サブシナリオ 忍者編

ハルトシルト タウン ▸P.234

CHECK!!

キキョウ戦の準備

- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入
- 白魔法「ケアルラ」が使えると便利

39 グッドマン司令の邸宅に入る

40 ナスターシャの死体を18回調べてキキョウと戦闘 ▸P.256

忍者のアスタリスク入手！

CHECK!!

グランシップへと迫る危機

3章41の前に商業地区へ行くと、グランシップの住民同士の会話を聞ける。甲板の街で酔いどれ酒場へ入る前に少し寄り道しておこう。

酔いどれ酒場に入る

グランシップ　艦橋に入る

カルディスラ王国 タウン ▸P.182

カルディスラ王国　宿屋に入る

グランシップ　艦橋で動力機関室の扉を調べる

CHAT ラッツの名

CHECK!!

動力機関室での戦闘準備

- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入
- アクセサリ「星のペンダント」「ホワイトケープ」を装備

45 動力炉心で動力炉を調べてベヒュモスと戦闘 ▸P.260
（戦闘後はグランシップを操縦している状態で再スタート）

CHAT 違えねえ！

CHAT エタルニアは極寒の地

エタルニア地方に進み、サウスパーキン平原に降りる

CHECK!!

飛空艇の着陸地点について

飛空艇グランシップに乗ってエタルニア地方へと向かうが、険しい山岳地帯であるエタルニアは、飛空艇で着陸可能な場所がほとんどない。まずはイデアの指示に従って、エタルニア地方南方のサウスパーキン平原を目指そう。なお、北方にあるほかの平原に降りようとしても、公国軍の砲撃で追い返されてしまうため、着陸することはできない。

4章へ ▸P.262

沈みそうな国　グランシップ

リングアベルの独断で訪れることになった、パイレーツ・オーシャンに浮かぶ船上国家グランシップ。その船上でティズたちは、ある人物と出会い助けを求められることになる。

お金を使いすぎないように注意しよう

3章で最初に訪れるグランシップは、あくまでも目的地のエイゼン地方へ向かう途中の中継ポイント。ここで所持金を使いすぎないように気をつけて、次のタウンに備えよう。装備品についてはパーティ全員のぶんを買い替える必要はないが、魔法書はフロウエルで購入していないぶんを買っておくといい。

■ショップの品ぞろえは少なめ。不足しているものを買うだけにとどめよう。

ショップリスト

武具屋

アイテム名	値段	ページ
バイキングアクス	4800	P.386
氷のロッド	3800	P.389
鉄棍	3000	P.391
疾風の弓	3600	P.393
備前長船	3500	P.395
バイキングコート	3000	P.402
エルメスサンダル	5000	P.403
名工のグラブ	2500	P.403
アース棒	2000	P.404
正宗	27000	P.395

道具屋

アイテム名	値段	ページ
ポーション	20	P.407
ハイポーション	150	P.407
フェニックスの尾	100	P.407
エーテル	1000	P.407
どくけし	10	P.407
目薬	20	P.407
やまびこ草	25	P.407
目覚まし	50	P.407
安息香	100	P.407
万能薬	500	P.407
テレポストーン	100	P.408

魔法屋

魔法名	値段	ページ
ケアルラ	800	P.121
レイズ	800	P.121
エスナ	800	P.121
ファイラ	800	P.123
ブリザラ	800	P.123
サンダラ	800	P.123
ヘイスト	400	P.126
テレポ	400	P.126
クエイラ	400	P.126

隠しアイテムリスト

ア エクスポーション ▶P.407

イ 1000pg

ウ 南極の風 ▶P.407

エ 炎の護符 ▶P.403

オ バッカスの酒 ▶P.408

カ エーテルターボ ▶P.407

キ ゼウスの怒り ▶P.407

POINT

初めて訪れたときは、グランシップ 艦橋には入れない。

グランシップの続き

カルディスラ王国の商人
3章■のときのみ

酒場の女将

老人
3章■のときのみ

ラッツ
3章■のときのみ

A ▶P.231

POINT

動力機関室の扉は、3章■以降に出入り可能。内部は敵が出現するダンジョンになっている。

動力機関室 B27へ▶P.258
(3章■で開く)

B ▶P.231

POINT

3章■以降は、操舵輪を調べることでグランシップを発進させて空中を移動可能になる。

海岸の廃屋～エイゼン大橋

エシャロット号に同乗したラッツに案内されて、エイゼン地方へ上陸したティズたち。海岸の廃屋から前線のエイゼン大橋へ向かう途中、イデアは師との予期せぬ再会を果たす。

寄り道せずにエイゼン大橋まで急ごう

エイゼン地方のフィールドでは、強力な敵が多く出現する。次のタウンに到着するまでの戦闘をできるだけさけるため、目的地のエイゼン大橋へまっすぐ向かおう。ちなみに海岸の廃屋でラッツやダッツに話しかけると、エイゼン地方の状況について教えてくれる。

◀フィールドの移動中にカミイズミと遭遇するが、ここでは戦闘にならない。

海岸の廃屋

ダッツ 3章 まで

ラッツ 3章 まで

ワールドマップへ▶P.150

POINT

小型のボートを調べることでエシャロット号に乗船可能。ちなみに、ダッツに話しかけても外海へ移動できる。

エイゼン大橋

盾派司令官 グッドマン

冒険家

ワールドマップへ▶P.150

盾派の街　ハルトシルト

盾派司令官グッドマンに許可をもらった一行は、ダッツに案内されて溶岩に囲まれたハルトシルトの街へ到着。グッドマン司令の邸宅を訪ねたティズたちは、ひとときの休息を得る。

黒鉄之刃との戦いに備えて装備品を整えよう

盾派の本拠地とあって、ショップはいずれも品ぞろえがいい。とはいえ、値段もそれなりに高くなっているので、まずはグランシップで買わなかった装備品から充実させよう。魔法屋の売り物では、さまざまな魔法や補助の効果を打ち消す「デスペル」を購入しておきたい。ステータスを強化してくるボス相手に重宝する。

◀宿屋に泊まるとイベントが発生。眠れないティズのことをリングアベルが心配する。

ショップリスト

武具屋

アイテム名	値段	ページ
ディフェンダー	5000	P.384
ハルバード	4500	P.387
マインゴーシュ	3500	P.392
ラージシールド	2500	P.397
オリハルヘルム	1500	P.398
司祭の帽子	1000	P.399
黒頭巾	1200	P.400
オリハルメイル	5000	P.400
白のローブ	4000	P.402
フォースの腕輪	2500	P.403
炎の護符	3000	P.403
氷の護符	3000	P.403
雷の護符	3000	P.403
風の護符	3000	P.404
大地の護符	3000	P.404
光の護符	3000	P.404
闇の護符	3000	P.404
グラディウス	24000	P.392

道具屋

アイテム名	値段	ページ
ポーション	20	P.407
ハイポーション	150	P.407
フェニックスの尾	100	P.407
エーテル	1000	P.407
どくけし	10	P.407
目薬	20	P.407
やまびこ草	25	P.407
目覚まし	50	P.407
安息香	100	P.407
万能薬	500	P.407
テレポストーン	100	P.408

魔法屋

魔法名	値段	ページ
リフレク	1600	P.121
デスペル	1600	P.122
エアロラ	1600	P.122
グラビデ	800	P.126
ベール	800	P.126
スロウガ	800	P.127

隠しアイテムリスト

くない ▶P 392

疾風のかんざし ▶P 404

エリクサ ▶P 407

グッドマン司令の邸宅

POINT

3章以降にグッドマン司令の邸宅に入ると、サブシナリオの忍者編がスタートする(P.256)。

60pq

エギル
3章 のときのみ

音楽家の教え子
3章 のときのみ

ワールドマップへ ▶P.150

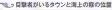
ダンジョン　推奨Lv 32

ファンキー・フランキスカ号

海岸の廃屋で、ダッツとラッツから霧の夜に出没するボロボロな旧型帆船の目撃談を聞いた。怪しげな帆船の正体を突き止めるために、ティズたちは周辺地域で目撃情報を集めていく。

海上に浮かぶ旧型帆船を探そう

3章以降に海岸の廃屋を訪れると、サブシナリオの海賊編がスタートする。目的地はサブシナリオのアイコンで表示されないので、下記Ⓐ～Ⓒの3カ所で目撃者に会って、最新の目撃情報に対応した海上を捜索しよう。そうすれば、旧型帆船が潜む海上の霧を発見できるはずだ。「乗り込む」を選ぶとバルバロッサを倒すまで外に出られないため、準備を整えてから霧を探そう。なお、最新の目撃情報を別の場所で聞くか、海上の霧で「やり過ごす」を選ぶと霧の位置が移動する点に注意。

目撃者がいるタウンと海上の霧の位置

目撃者から得られた情報と海上の霧の位置

Ⓐ:ラクリーカの街で目撃情報

ラクリーカの街では、武具屋前の住人が情報提供者。写真のセリフを聞いたあとは、Ⓐの位置に霧がある。

Ⓐ:カルディス地方の南海上

Ⓑ:カルディスラ王国　城下町で目撃情報

カルディスラ王国　城下町で、焼けた建物脇の住人から写真のセリフを聞くと、海上の霧はⒷの位置へ。

Ⓑ:エイゼン地方の南東海上

Ⓒ:海岸の廃屋で目撃情報

海岸の廃屋では、ダッツに話しかけて「あの奇妙な帆船は？」を選択。海上の霧がⒸの位置へ移動する。

Ⓒ:ナダラケス地方の南西海上

隠しアイテムリスト

バイキングアクス ▶P 386

2000pg

ファンキー・フランキスカ号

ワールドマップへ ▶P.150

BATTLE（下記参照）
バルバロッサに話しかけると戦闘開始。

BATTLE

「倍撃」に耐えてから反撃しよう

「倍撃」や「甲羅割り」といった強力な単体攻撃を放つうえ、ブレイブを使った連続攻撃もあり、デフォルトでもダメージを軽減しきれない。さらにHPが40%を切ると、2回ブレイブして「倍撃」連発という連続攻撃を行なう。あらかじめ全員のBPを3ためておき、敵が「倍撃」を連発しはじめたら、全力で攻撃して一気に倒してしまいたい。「倍撃」に耐えられないようなら、レベルを上げてあとで再挑戦するのも手だ。

バルバロッサ		人型		▶P 461		
Lv	31		HP	45000		
pq	0	Exp	3000	Jp	360	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	倍撃【B】（物理ダメージ） 甲羅割り【弱】（物理ダメージ＋物理防御力ダウン）／牙折り（物理ダメージ＋物理攻撃力ダウン）					
アイテム	バッカスの酒（100%） ウォーアクス（60%）					

◀ブレイブを使った次のターンは無防備な状態に。このチャンスを見逃さず攻撃しよう。

◀「サンダラ」など雷属性の攻撃で攻めれば、弱点を突いて大ダメージを与えられる。

PARTY ARRANGE（バルバロッサ戦）
「魔法剣サンダラ」で弱点を突く

この時期は、狩人の攻撃力が優れていると判断。狩人の「エイミング」を攻撃の軸にしつつ、さらに「魔法剣サンダラ」でバルバロッサの弱点を突く戦法を試してみた。すると、一撃で1000以上のダメージを与えることに成功。バルバロッサの「倍撃」には苦労したが力押しで勝利をもぎとった。

狩人	狩人	白魔道士	狩人
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
魔法剣	魔法剣	時空魔法	魔法剣

ダンジョン　推奨Lv 33　エイゼン地方

グラープ砦

4年前に大虐殺が行なわれた戦場跡に建てられた剣派の砦。グッドマン司令に協力を申し出たティズたちは、大虐殺の秘密が隠された不気味な砦の調査依頼を引き受けるのだった。

最深部に保管されている兵器を持ち帰ろう

グラープ砦では、最深部の3Fまで到達して兵器を持ち帰ることが目的だ。ダンジョン内部はレバーで開く仕掛け扉で区切られているので、操作の順番を考えて探索しよう。ちなみに、出現する敵はすべて火属性が弱点なので、黒魔法や魔法剣を使って弱点を突くといい。

◀グラープ砦では、毒の煙で殺された兵士の亡霊とあちこちで遭遇する。

◀種族が屍霊の敵に「アスピル」などのMP吸収を使うと、逆にMPが減る。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

ゾンビナイト　屍霊　▶P 438

Lv	32	HP	4000		
pg	197	Exp	124	Jp	15

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	2F　3F
主な行動	シールドバッシュ（物理ダメージ＋麻痺）
アイテム	死霊の骨（5%）／万能薬（1%） 死霊の骨（80%）

ボーンナイト　屍霊　▶P 440

Lv	32	HP	3000		
pg	197	Exp	124	Jp	15

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	1F／2F／3F
主な行動	一斉攻撃（味方全員で攻撃）
アイテム	眠りの剣（5%）／万能薬（1%） 死霊の骨（80%）

ボーンハンター　屍霊　▶P 440

Lv	32	HP	3000		
pg	197	Exp	124	Jp	15

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	1F／2F／3F
主な行動	ポイズンショット（物理ダメージ＋毒）
アイテム	死霊の骨（5%）、万能薬（1%）、梓の弓（1%） 死霊の骨（100%）

ボーンランサー　屍霊　▶P 440

Lv	32	HP	3000		
pg	197	Exp	124	Jp	15

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	1F／2F／3F
主な行動	ボーンスマッシュ（対象の最大HP−現在HPぶんの物理ダメージ）
アイテム	死霊の骨（5%）、万能薬（1%） 死霊の骨（100%）

⚠この敵に注意！

ゾンビナイト

グラープ砦　2F以降で複数体同時に出現するゾンビナイトは、麻痺効果のある「シールドハッシュ」を使ってくる。麻痺を防ぐために、麻痺無効の効果がある「アース棒」を装備するか、狩人のジョブレベル5で習得できるサポートアビリティ「麻痺無効」をセットしておこう。

◀回復役が麻痺状態になると全滅の恐れもある。アクセサリなどの対策はしっかり用意しよう。

レバー5
レバー3
扉3
レバー1
扉5
扉1
ワールドマップへ▶P.150

POINT

各所にある壁際のレバーを調べることで、対応する番号の扉が開く。レバー1から数字の順番に調べていって、宝箱をすべて開けながら3Fを目指そう。

Ⓒ▶P.240
扉2
レバー2
レバー4
扉4
Ⓔ▶P.240
Ⓓ▶P.240

宝箱リスト

グレイヴ	▶P 387
源氏の鎧	▶P 401
エーテルターボ	▶P 407
エクスポーション	▶P 407
バッカスの酒	▶P 408
2000pq	
ボムの欠片	▶P 407

C ▶P.239

BATTLE（下記参照）
柵を調べると戦闘開始。

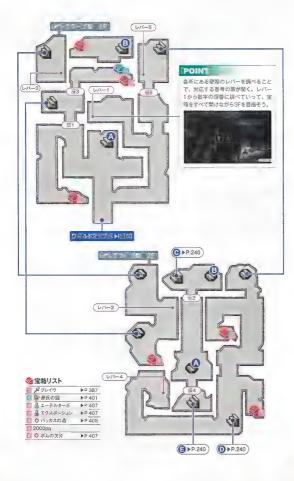
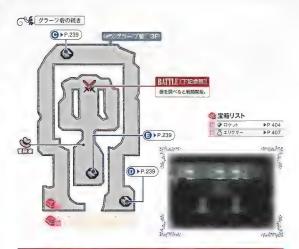
E ▶P.239

冒険家

D ▶P.239

宝箱リスト

ロケット	▶P 404
エリクサー	▶P 407

BATTLE

いずれか1体を集中攻撃して倒そう

3体同時に出現するオートマトン戦は、攻撃を集中させて1体ずつ倒そう。まずは、5ターンごとに使ってくる「リミッター解除」までデフォルトしてBPをため、「リミッター解除」を使用するターンに雷属性の弱点を突いて1体を集中攻撃するといい。ただし、ほかの2体にはすぐに「デスペル」を使うこと。「リミッター解除」の効果で物理攻撃力がアップしているので、そのまま放っておくと大ダメージを受けてしまうのだ。

オートマトン	無機	▶P.452			
Lv	32	HP	10000		
pg	0	Exp	1000	Jp	100
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
主な行動	ロケットパンチ【弱】（全体物理ダメージ） リミッター解除（自分の物理攻撃力アップ＋自分の物理防御力ダウン） 修復機能（HP回復）				
アイテム	稲妻の欠片（100%） 神々の怒り（60%）				

◀敵が「リミッター解除」を使う5の倍数のターンは、一方的に攻撃できるチャンスになる。

◀物理防御力ダウンも「デスペル」で解除されるため、また5ターン後に攻撃をしかけよう。

PARTY ARRANGE（オートマトン戦）

1ターン目に総攻撃をかけて数を減らす

強力な「ロケットパンチ」を敵3体に連発されると耐えるのが難しい。そこで1ターン目からブレイブを3回使用して攻撃し、敵の数を減らせないか試してみた。攻撃役3人が魔法剣「サンダラ」をかけて「エイミング」や「倍撃」を連発したところ、なんと1ターンで2体撃破し、戦いを有利に進められた。

海賊	白魔道士	狩人	海賊
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
魔法剣	黒魔法	魔法剣	魔法剣

推奨Lv 35

エイゼン地方

エイゼン大橋（プリン戦）

エイゼン地方の中央に位置する、大地溝に架かるエイゼン大橋。盾派と剣派が互いににらみを利かせあうなか、戦場にあるまじきテンションの一団がティズたちの目に止まった。

伝説の音楽家の足跡を追っていこう

3章12以降にエイゼン大橋でグッドマンと話すと、スーパースター編が開始。プリンの歌に対抗するには、世界中に散らばった音楽家の弟子たちを訪ねる必要がある。3章14から19まででかなりの距離を移動するので、フローチャートとワールドマップを見ながら進めよう。

◀初対決時はまだ戦闘にはならず、プリンの歌の力と親衛隊の前に敗退する。

POINT

グッドマンに話しかけて「アレと再戦」を選ぶと、プリンと戦闘になる。

BATTLE

親衛隊を眠らせてチャンスを作ろう

お供の黒鉄之刃斧兵【A】と黒鉄之刃刀兵【A】の両方を倒すと、プリンが「親衛隊」で増援を呼んでしまう。「親衛隊」は何度でも使ううえ、増援の黒鉄之刃斧兵【B】と黒鉄之刃刀兵【B】のうち、斧兵【B】は攻撃力が高い。ここは最初のお供を1体だけ倒し、残った1体を黒魔法や魔法剣の「スリプル」で睡眠状態にしつづける戦法が有効だ。そうすれば、プリンの通常攻撃以外でダメージを受けなくなり、格段に戦いやすくなる。

◀「パワーオブラブ」は重ねがけされるので、「デスペル」で忘れずに解除していこう。

プリン			人型	▶P 461			
Lv	32		HP	40000			
pg	0	Exp	3000	Jp	360		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	パワーオブラブ（味方全体の物理攻撃力アップ）／もう一度あなたと（自分以外のBP1増加）／親衛隊（黒鉄之刃斧兵【B】と黒鉄之刃刀兵【B】を呼ぶ）
アイテム	盗スターの胸当て（100%）／星の砂（100%） 盗星のペンダント（100%）／癒しの杖（60%）

黒鉄之刃斧兵【A】▶P.418
黒鉄之刃斧兵【B】▶P.419

黒鉄之刃刀兵【A】▶P.418
黒鉄之刃刀兵【B】▶P.418

ダンジョン　推奨Lv 36

ミスリル鉱山

カッカ火山の麓に位置する鉱脈で、現在は剣派に占拠されている。その採掘現場の惨状をグッドマン司令から知らされたティズは、連れ去られた少年たちの救出作戦へと向かった。

見張りを倒してカナリヤ少年を救出しよう

ダンジョン内にいる黒鉄之刃の傭兵たちをすべて倒して、カナリヤ少年を助け出そう。傭兵のうち黒鉄之刃斧兵【A】と黒鉄之刃刀兵【A】は問題ないが、「反撃」をもつ黒鉄之刃槍兵には要注意。物理攻撃に対して反撃してくるので、「サンダラ」などの魔法をメインに攻めるといい。

◀傭兵の位置は見えているが、出現する敵の種類はマップ上での見た目とは異なる。

◀傭兵は3種のいずれかが1体出現。黒鉄之刃槍兵には物理攻撃を控えよう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

カーバンクル	獣	▶P 422			
Lv	34	HP	2600		
pq	202	Exp	152	Jp	16
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B1／B2				
主な行動	エアロガ［単・弱］風属性魔法ダメージ）ケアルラ［弱］HP回復）				
アイテム	盗エーテル（5%）／光のカーテン（1%） 盗ハイポーション（100%）				

黒鉄之刃斧兵【A】	人型	▶P 418			
Lv	39	HP	3000		
pq	216	Exp	162	Jp	17
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B1［イベントバトルのみ］／B2［イベントバトルのみ］				
主な行動	甲羅割り［強］（物理ダメージ＋物理防御力ダウン）				
アイテム	盗ハイポーション（5%）／星の砂（1%） 盗トマホーク（40%）				

黒鉄之刃刀兵【A】	人型	▶P.418			
Lv	37	HP	2800		
pq	206	Exp	155	Jp	16
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B1［イベントバトルのみ］／B2［イベントバトルのみ］				
主な行動	狂乱の刃（物理ダメージ＋混乱）				
アイテム	盗万能薬（5%） 盗野太刀（40%）／万能薬（60%）				

黒鉄之刃槍兵	人型	▶P.418			
Lv	37	HP	2800		
pq	206	Exp	155	Jp	16
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B1［イベントバトルのみ］ B2［イベントバトルのみ］				
主な行動	反撃（単体物理攻撃を受けると反撃）				
アイテム	盗炎の護符（5%） 盗万能薬（80%）／万能薬（40%）				

サキュバス	悪魔・飛行	▶P 442			
Lv	34	HP	2600		
pq	202	Exp	152	Jp	16
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B1／B2				
主な行動	誘惑（魅了）				
アイテム	盗悪魔の尻尾（5%）／リリスの口づけ（1%） 盗悪魔の尻尾（80%）				

ミスリルシェル	水棲	▶P 431			
Lv	32	HP	5000		
pq	405	Exp	304	Jp	32
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B1 B2				
主な行動	反射角（魔法攻撃を反射）				
アイテム	盗硬い鱗（5%）、光のカ テン（1%） 盗硬い鱗（100%）				

ミスリル鉱山 B1

ワールドマップへ ▶P.150

POINT

10カ所にある⚔に近づくと見張りの傭兵と戦闘になり、倒せばカナリヤ少年たちを救出できる。この場所での最初の1戦はミスリル鉱山に入ると同時に発生する。

地底火山洞 1F 東へ ▶P.250

（3章 で開く）

冒険家

ミスリル鉱山 B2

宝箱リスト

1	エクスポーション	▶P.407
2	大地のドラム	▶P.407
3	エーテルターボ	▶P.407
4	源氏の小手	▶P.403
5	1000pg	

推奨Lv 37

エイゼン地方

剣派のアジト シュタルクフォート

内戦の発端ともなった北の都にして、威容を誇る剣派の本拠地シュタルクフォート。ミスリル鉱山から連れ去られた少年を救出すべく、ティズたちは捨て身で本拠地へと乗り込んでいく。

よろず屋で下準備を整えて内部を探索

シュタルクフォートには宿屋こそないが、品ぞろえ豊富なよろず屋がある。「黒のローブ」や「魔術師の帽子」など知性アップの装備品が充実しているほか、魔法屋ではMPを吸収する「アスピル」や味方全体の行動速度を上げる「ヘイスガ」を売っているので、ぜひ買っておこう。

シュタルクフォート内部は全6階層だが、メインシナリオで進めるのは内部3Fまで。剣派の壊滅ではなく、あくまでも連れ去られたカナリヤ少年の救出を目指して潜入しよう。

◀よろず屋に話しかければショップを利用できる。探索前に準備を整えよう。

◀内部2Fまでは黒鉄之刃の傭兵が多い。弱点の雷属性を突くのが有効だ。

ショップリスト

武具屋

アイテム名	値段	ページ
ツヴァイハンダー	7500	P.384
バトルメイス	4800	P.389
オリハルダガー	5000	P.392
ハンマーナックル	4200	P.396
スパイクシールド	3700	P.397
魔術師の帽子	1500	P.399
ねじり鉢巻き	1800	P.399
黒のローブ	6000	P.402
力だすき	2400	P.402
巨人の小手	1500	P.403
パワーリスト	4000	P.403
アミュレット	4000	P.403
皆朱の槍	27000	P.388

道具屋

アイテム名	値段	ページ
ポーション	20	P.407
ハイポーション	150	P.407
フェニックスの尾	100	P.407
エーテル	1000	P.407
どくけし	10	P.407
目薬	20	P.407
やまびこ草	25	P.407
目覚まし	50	P.407
安息香	100	P.407
万能薬	500	P.407
テレポストーン	100	P.408

魔法屋

魔法名	値段	ページ
ドレイン	1600	P.123
アスピル	1600	P.123
フィアー	1600	P.123
ヘイスガ	1600	P.127
ベールガ	1600	P.127
コメット	1600	P.127

隠しアイテムリスト

大地のドラム ▶P.407

星の砂 ▶P.407

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

黒鉄之刃斧兵【A】	人型		▶P.418				
Lv	39		HP	3000			
pq	216	Exp	162	Jp	17		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F／2F／3F／4F／5F						
主な行動	甲羅割り【強】（物理ダメージ＋物理防御力ダウン）						
アイテム	ハイポーション（5%）／星の砂（1%） トマホーク（40%）						

黒鉄之刃刀兵【A】	人型		▶P.418				
Lv	37		HP	2800			
pq	206	Exp	155	Jp	16		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F／2F／3F／4F／5F						
主な行動	狂乱の刃（物理ダメージ＋混乱）						
アイテム	万能薬（5%） 野太刀（40%）／万能薬（60%）						

黒鉄之刃槍兵	人型		▶P.418				
Lv	37		HP	2800			
pq	206	Exp	155	Jp	16		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F／2F／3F／4F／5F						
主な行動	反撃（単体物理攻撃に反撃）						
アイテム	炎の護符（5%） 万能薬（80%）／万能薬（40%）						

[illegible]	竜		▶P.444				
Lv	43		HP	5000			
pq	400	Exp	300	Jp	17		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	3F／4F／5F						
主な行動	ファイアブレス【弱】（火属性全体魔法ダメージ）						
アイテム	硬い鱗（5%）／竜の牙（1%） フロギストン（100%）						

ヘルハウンド	獣		▶P.420				
Lv	37		HP	2800			
pq	206	Exp	155	Jp	16		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F／2F／3F／4F／5F						
主な行動	喰らいつき（物理ダメージ＋狙われ易さアップ）						
アイテム	獣の肝（5%）／ダークマター（1%） 獣の肝（100%）						

この敵に注意！

ミスリル鉱山とは違い、黒鉄之刃の傭兵たちもパーティを組んで出現する。「狂乱の刃」で混乱状態にされると面倒なので、黒鉄之刃刀兵【A】を最優先で倒すこと。先手をとられた場合に備えて、主力の攻撃役や回復役に混乱無効の「安らぎの指輪」を装備させておけば安全だ。

シュタルクフォート

ワールドマップへ▶P.150
A ▶P.246

シュタルクフォートの続き

POINT

初めて訪れた際は奥の階段に通じる扉は閉ざされており、3章前以降に進めるようになる。

POINT

エギルは右側の階段を上った先にいる。左側の階段を上ると、サブシナリオの薬師編に挑める。

宝箱リスト

アイテム	ページ
ハイポーション	▶P.407
500pq	
竜の牙	▶P 408
村正	▶P.395
バッカスの酒	▶P.408
氷の護符	▶P 403
アイスブランド	▶P.384
1000pq	

1 SYSTEM
2
3 SCENARIO
4 DATA

宝箱リスト

エクスポーション	▶P.407
セーフティリング	▶P.404
カレッジリング	▶P 404

BATTLE

「ダークブレス」によるダメージを回避

敵の行動では「自分の最大HP－現在HPぶん」のダメージを与える「ダークブレス」が危険。4ターンごとにデフォルトでBPを増やし、次のターンに「ダークブレス」を使ってくるので、まずは回復とデフォルトのみ行なって最初の「ダークブレス」をやり過ごそう。そのあと、ためたBPを使って全力で攻撃し、次の「ダークブレス」までにトドメを刺すのだ。なお、敵の「生命の水」によるHP回復効果は「デスペル」で解除可能だ。

カダ		人型		▶P 460	
Lv	37	HP	40000		
pg	0	Exp	3000	Jp	360
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
主な行動	ダークブレス(自分の最大HP－現在HPぶんの物理ダメージ)／生命の水(毎ターンHP回復) 毒ハイポ(物理ダメージ1000＋毒)				
アイテム	竜の牙(100%) フロギストン(40%)				

◀「毒ハイポ」の対策として、「星のペンダント」を装備して毒を無効化しておきたい。

◀カダを倒して外に出たときの展開は、カミイズミを倒しているかどうかで変化する。

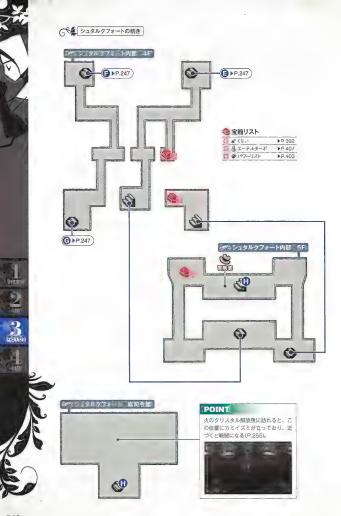
PARTY ARRANGE(カダ戦)

行動速度を調整して5ターン目から攻撃

あえてカダに「ヘイスガ」、味方に「スロウガ」をかけて、5ターン目にカダが「ダークブレス」を使ったあとにも攻撃できるように調整。攻撃役に「パワーオブラブ」と「エンジェルマネー」をかけ、さらに「もう一度あなたと」で攻撃役のBPを増やして総攻撃したところ、見事に7ターン目で撃破できた。

狩人	スーパースタ	スーパースター	海賊
ショフコマント	ショフコマント	ショフコマント	ショフコマント
商売	白魔法	時空魔法	商売

シュタルクフォートの続き
シュタルクフォート内部 4F
F ▶P.247
E ▶P.247
G ▶P.247
宝箱リスト
くない ▶P.392
エーテルターボ ▶P.407
パワーリスト ▶P.403
シュタルクフォート内部 5F
冒険家
H
シュタルクフォート 総司令部
H
POINT
火のクリスタル解放後に訪れると、この位置にカミイズミが立っており、近づくと戦闘になる(P.255)。

ダンジョン　推奨Lv 40

地底火山洞～火の神殿

火の巫女の導きにより、ミスリル鉱山の奥にある抜け道を見つけたティズたち。灼熱の溶岩で満たされた火山洞を抜けた一行は、火のクリスタルを解放するために火の神殿へと急いだ。

MPを回復しつつ連続するダンジョンを進む

ミスリル鉱山(P 242)から地底火山洞、さらに火の神殿とダンジョンが続き、これまでにない長丁場になる。しかも地底火山洞にはダメージを受ける溶岩まであり、回復のためにMPを多く消費する。黒魔法や魔法剣の「アスピル」などを利用して、MPを回復しながら進もう。

◀ミスリル鉱山へ向かう途中にフィールドで黒鉄之刃の傭兵と戦闘になる。

◀「アスピル」などが使えないなら、MPを回復するアイテムを惜しまず使用。

敵データ(属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す)

ロンシキラー	悪魔	▶P 443			
Lv	41	HP	3000		
pq	300	Exp	200	Jp	17
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	2F　西／1F　西／火の神殿				
主な行動	ストップ(ストップ)／カーズ[全] 全体に物理攻撃力・物理防御力ダウン)				
アイテム	落エーテル(5%) 盗フレアハチェット(40%)				

タウロスゾンビ	獣・屍霊	▶P 425			
Lv	40	HP	6000		
pq	424	Exp	318	Jp	16
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F　東／2F　東／3F				
主な行動	バーサク(自分の物理攻撃力アップ)				
アイテム	落死霊の骨(5%) 盗死霊の骨(100%)				

デーモン	悪魔	▶P.443			
Lv	41	HP	3400		
pq	450	Exp	300	Jp	17
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	2F　西　1F　西　火の神殿				
主な行動	死の宣告[弱](死の宣告)				
アイテム	落悪魔の尻尾(5%)／エーテル(1%) 盗悪魔の尻尾(100%)				

ヒートゴーレム	無機	▶P 451			
Lv	41	HP	6000		
pq	432	Exp	324	Jp	17
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	2F　西　1F　西　火の神殿				
主な行動	赤熱(単体物理攻撃を受けると火属性反撃)				
アイテム	落ボムの欠片(5%) 盗フロギストン(100%)				

フレアランタン	無機	▶P.448			
Lv	39	HP	3000		
pq	212	Exp	159	Jp	16
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F　東／2F　東／3F				
主な行動	焚書(火属性全体魔法ダメージ+沈黙)				
アイテム	落エーテル(5%) 盗フロギストン(100%)				

レッドプリン	無機	▶P.448			
Lv	39	HP	3000		
pq	200	Exp	150	Jp	16
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F　東／2F　東／3F／1F　西				
主な行動	毒液(物理ダメージ+毒)				
アイテム	落ハイポーション(5%)／フロギストン(1%) 盗フロギストン(100%)				

地底火山洞 1F 東
POINT
赤く光っている溶岩に触れるとダメージを受ける。光が消えたタイミングで通り抜けよう。
ダメージを受ける状態
ダメージを受けない状態
岩
ミスリル鉱山 B2へ ▶P.243
C ▶P.252
地震のイベント後に壊れる(P 252)
……溶岩
(赤く光るときに触れると、最大HPの10%ぶんのダメージを受ける。このダメージで戦闘不能になることはない)
地底火山洞 2F 東
A ▶P.251
宝箱リスト
ボムの右腕 ▶P 407
源氏の兜 ▶P.398
ボムの欠片 ▶P.407
1000pg
セーフティリング ▶P.404
2000pg
3
SCENARIO

宝箱リスト

1	エーテルターボ	▶P.407
2	炎の護符	▶P.403
3	エクスポーション	▶P.407
4	烈風の弓	▶P.393
5	フレアハチェット	▶P.386
6	金剛棍	▶P.391

地底火山洞～火の神殿の続き
地底火山洞 1F 西
岩
岩
B ▶P.251
C ▶P.250
POINT
ここまで進むと地震のイベントが発生。イベント後は各所にある道をふさいでいた岩がすべて壊れ、1F 東に直接移動できるようになる。
D ▶P.253
冒険家
POINT
これまでの神殿と同じく、北、東、南の小部屋を調べると、それぞれ会話イベントが発生する。
火の神殿
POINT
火の隠者がいる。召喚士のジョブを入手済みなら、「プロメテウスの火」を習得するための試練に挑戦できる。
宝箱リスト
エーテルターボ ▶P.407
エクスポーション ▶P.407
エリクサー ▶P.407
フレイムタン ▶P.384
氷炎の盾 ▶P.397

火の祭壇

BATTLE

目を開けている間に一斉攻撃

チャウグナルは「トランスフォーム」で2つの形態を交互に切り替える。戦闘開始時は目を閉じたガード状態だが、4ターン目には「トランスフォーム」で目を開けてコア露出状態となり、7ターン目には再びガード状態になる。ガード状態のときは防御力が高く、ほぼダメージを与えられないのでデフォルトで耐え、コア露出状態の間に攻撃しよう。黒魔法や魔法剣の「サンダラ」など、弱点である雷属性の攻撃が効果的だ。

◀ガード状態では物理・魔法ともに防御力が9999になり、ほぼダメージを与えられない。

チャウグナル		悪魔	▶P.474				
Lv	41		HP	40000			
pg	0	Exp	6000	Jp	600		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	血をすする（HP吸収（デフォルト無視））／魂をすする（MP吸収）／心をすする（BP吸収）／トランスフォーム（形態切り替え）／エナジーバースト[A]（全体物理ダメージ）						
アイテム	落 リフレクトリング（100%） 盗 ボムの右腕（100%）						

◀目を開けた次のターンは、必ず「エナジーバースト」を使う。デフォルトで耐えよう。

PARTY ARRANGE（チャウグナル戦）

防御力を無視する攻撃でダメージを与える

ガード状態中にも有効なダメージを与えていけるように試したのが右の編成。シーフとモンクは防御力を無視する「神速瞬撃」と「点穴」、黒魔道士はサポートアビリティ「魔法防御貫通」をセットして「サンダラ」、薬師は固定ダメージの攻撃アイテムを使うことで、問題なくダメージを与えられた。

推奨Lv 43

エイゼン地方

シュタルクフォート（カミイズミ戦）

火のクリスタルを解放するという、エイゼン地方での目的を無事に達成したティズたち。しかし、この地から旅立つ前に、イデアには確かめなければならないことが残っていた。

最上階の総司令部で剣聖に挑もう

火のクリスタル解放後にシュタルクフォートを再度訪れると、1Fの奥にあった扉が開いている。メインシナリオでは入れなかった4F以降へ進めるので、そのまま最上階の総司令部を目指し、カミイズミに戦いを挑もう。なお、このページでは総司令部までの最短ルートのみを掲載しているので、敵や宝箱などの情報についてはP.244を参照してほしい。

シュタルクフォート

シュタルクフォート内部 1F

シュタルクフォート内部 2F

A ▶P.255

シュタルクフォート内部 3F

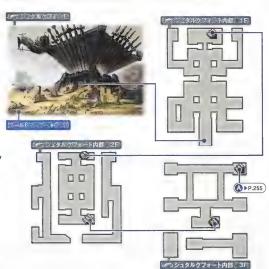
シュタルクフォート内部 4F

A ▶P 254

シュタルクフォート内部 5F

BATTLE（下記参照）
ここに近づくと戦闘開始。

シュタルクフォート内部 司令部

BATTLE

反撃に注意してHPを減らしていこう

カミイズミは状況によって攻撃方法が変わるため、それぞれに応じた戦法が必要だ。最初は「海老で鯛を釣る」や「馬の耳に念仏」で反撃を狙ってくるので、「リフレク」を活用したい。リフレク状態の味方に魔法を使って反射させれば、反撃されず一方的に攻撃できるのだ。戦闘不能の味方がいるか、敵のHPが40%未満になるとブレイブを2回して3連続で通常攻撃をしてくるので、デフォルトで耐えたあと攻撃に転じよう。

カミイズミ		人型		▶P.462			
Lv	43		HP	60000			
pg	0	Exp	3000	Jp	360		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	海老で鯛を釣る（物理攻撃を受けると反撃＋自分が受ける物理ダメージ半減） 馬の耳に念仏（魔法攻撃を受けると反撃＋自分が受ける魔法ダメージ半減）						
アイテム	エクスポーション（100%） ロケット（100%）　虎徹（40%）						

◀「リフレク」を使わない場合はブレイブ厳禁。反撃を予想して1回ずつ攻撃すること。

◀ブレイブを使いだしたら、「かばう」や「挑発」で味方が戦闘不能になるのを防ごう。

PARTY ARRANGE（カミイズミ戦）

反撃覚悟で攻めまくる

全員に薬師のサポートアビリティ「自動フェニックス」をセットして、反撃を気にせず攻めてみた。「海老で鯛を釣る」で反撃されても、ブレイブ後に3連続攻撃をされてもすぐさま復活するうえ、「ソウルハント」や「人事異動」でパラメータが強化され、あっさり勝利。出費も1000pgほどですんだ。

推奨Lv 45

エイゼン地方

ハルトシルト（キキョウ戦）

何気なく訪れたグッドマン司令の邸宅で、身に覚えのない招待状を見せられたアニエス。どこか腑に落ちない様子のティズたちだったが、慰労も兼ねた晩餐会に参加することにした。

進め方によって結末が変化する

忍者のサブシナリオは、進め方によって下の3つのルートに分岐する。また、どのルートでクリアしたかによって事件の結末とDの手帳に追加されるページが異なり（P.488）、やり直しはできない。すべての結末を確認するにはデータをロードするかゲームを周回するしかないので、どのルートで進めるかは慎重に決めよう。

キキョウ登場までの3つのルート

- 1グッドマン、シュタイナー、ノイヤー、エレオノーレに話しかけたあと、玄関に近づく
- 2グッドマン、シュタイナー、ノイヤー、エレオノーレに話しかけたあと、ナスターシャの死体を18回調べる
- 34人全員に話しかける前に、ナスターシャの死体を18回調べる

BATTLE

「光陰流水」による反撃を封じ込めよう

キキョウ戦の注意点は「光陰流水」による反撃と、ブレイブして「疾風迅雷」を２回放つ連続攻撃だ。通常攻撃だと「光陰流水」の効果で反撃されやすいので、アビリティを使って攻撃しよう。ただし、「空蝉之術」のあとだと物理攻撃のアビリティでも回避されて反撃されてしまうので、反撃される心配のない魔法も併用したい。また、HPの低い味方がいると「疾風迅雷」でトドメを刺そうとするので、回復は早めに行なうこと。

キキョウ		人型		▶P.462		
Lv	43	HP	60000			
pg	0	Exp	3000	Jp	360	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	疾風迅雷（ターン最初に物理ダメージ）、空蝉之術（1回だけ物理攻撃回避）、光陰流水（回避時に攻撃）					
アイテム	盗くない（100%） 落万能薬（100%）／くない（100%）					

◀キキョウのBPが1以上のときは「疾風迅雷」の連発を警戒してデフォルトをしておこう。

◀「空蝉之術」の効果に「デスペル」は無効。HPの多い味方が攻撃して効果を消すのも手。

ダンジョン　推奨Lv 46　エイゼン地方

動力機関室

何百年も前から稼働しつづけ、巨大なグランシップを海上に浮かせてきた動力機関。グランシップ沈没の危機を回避するために、ティズたちは動力機関の心臓部となる動力炉を目指す。

グランシップの異変を解決しよう

動力機関室には、3章以降にグランシップ艦橋(P.232)の扉を調べると入れる。内部では2つのレバーを操作してエレベータに乗り、動力炉心を目指そう。出現する敵のうち3種類は、種族が水棲で弱点が雷属性と共通しているため、「サンダラ」などでまとめて攻撃しよう。

◀グランシップの艦橋からエレベータで一気にB27まで降りることになる。

◀動力機関室の敵は攻撃力が高いので、できれば1ターンで全滅させたい。

敵データ(属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す)

ゾンビシャーク	水棲・死霊	▶P.430			
Lv	46	HP	5000		
pq	453	Exp	340	Jp	17
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B27／B28 B29 動力炉心				
主な行動	テリブルファング(物理ダメージ+恐怖)				
アイテム	落 死霊の骨(5%) 盗 硬い鱗(100%)				

ダークスタンプ	無機	▶P.450			
Lv	46	HP	3800		
pq	226	Exp	170	Jp	17
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B27 B28／B29 動力炉心				
主な行動	フィアー(恐怖) ベールガ(味方全体の回避率アップ)				
アイテム	落 エーテル(5%) 盗 稲妻の欠片(100%)／烈風の弓(40%)				

モンドン	水棲	▶P.430			
Lv	46	HP	3800		
pq	400	Exp	300	Jp	17
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B27 B28 B29 動力炉心				
主な行動	バズソー(物理ダメージ+物理防御力ダウン)				
アイテム	落 硬い鱗(5%) 盗 魔物の繊維(100%)				

レモラ	水棲	▶P.427			
Lv	46	HP	3800		
pq	226	Exp	170	Jp	17
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	B27 B28 B29 動力炉心				
主な行動	集団喰らいつき(物理ダメージ+狙われ易さアップ)				
アイテム	落 硬い鱗(5%) 盗 硬い鱗(100%)				

⚠この敵に注意!

この敵に「ベールガ」を使われると、敵全体の回避率が上がって通常攻撃が当たりにくくなる。敵から一方的に攻撃されないように、魔法など必ず命中する方法で攻めよう。また、ダークスタンプは通常攻撃以外にダメージを与える手段をもたないので、MP節約のために逃げるのも手だ。

◀回避されない魔法での攻撃が有効。弱点の風属性を突ける「エアロラ」で1体ずつ狙っていこう。

INDEX

SUB INDEX

動力機関室の続き
POINT
中央にある2つのレバーを調べるとエレベータの扉が開く。マップを参考に下層から回り込もう。
宝箱リスト
ア 南極の風 ▶P 407
イ 1000pq
ウ 金の砂時計 ▶P.407
エ 2000pq
オ クロスアクス ▶P 386
カ エーテルターボ ▶P.407
グランシップ 艦橋へ ▶P.232
動力機関室 B27
E ▶P.259
扉
レバー
レバー
A
D
動力機関室 B28
B ▶P.259
A
D
C ▶P.259
1 SYSTEM
2 JOB
3 SCENARIO
4 DATA

動力機関室 B29

B ▶P.258

C ▶P.258

宝箱リスト

	アイテム	ページ
キ	ブレイブスーツ	▶P 402
ザ	ハンマーメイス	▶P 389
ゲ	バッカスの酒	▶P.408
コ	雷切	▶P.395
サ	トライデント	▶P.387
...	マバリアシート	▶P.404
ス	北極の風	▶P 407
...	ラストエリクサ	▶P.407

BATTLE

状態異常を無効化して堅実に戦おう

攻撃力が高いうえに「毒噛みつき」で毒、「吠える」で沈黙の状態異常にしてくる手強い相手。状態異常を防ぐべく、あらかじめ「星のペンダント」や「ホワイトケープ」などを装備しておこう。また、「喰いちぎる」は大ダメージを受けるため、一撃で戦闘不能にされないように、こまめにHPを回復すること。これらの対策をしたうえで、デフォルトでBPをためつつ、HPに余裕があるときのみ弱点を突いて攻撃するといい。

ベヒュモス 水棲 ▶P.432

Lv	46		HP	80000		
pg	7200	Exp	3600	Jp	360	
属性	火	水 雷	風	土	光	闇

主な行動	噛みつき【弱】(物理ダメージ)/喰いちぎる(物理ダメージ)/毒噛みつき【弱】(物理ダメージ+毒)/吠える(全体物理ダメージ+沈黙)
アイテム	落 エクスポーション(100%)/北極の風(100%) 盗 エリクサー(40%)

◀魔法を使うキャラクターは、「ホワイトケープ」を装備して沈黙を無効化しておく。

◀「喰いちぎる」は2000前後のダメージを受ける。戦闘不能はすぐに回復しよう。

PARTY ARRANGE (ベヒュモス戦)

回避と反撃で余裕の勝利

ベヒュモスは物理攻撃しかしてこないので、以前戦ったキキョウの戦法を拝借してみた。忍者のサポートアビリティ「光陰流水」をセットし、「ヘイスガ」で味方全体の行動速度を上げる。ベヒュモスの攻撃より先に「空蝉之術」を使いつづけたところ、ほぼダメージを受けずに反撃だけで勝利できた。

忍者	白魔道士	忍者	忍者
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
狩猟技	忍術	魔法剣	時空魔法

飛空艇グランシップを有効に活用

飛空艇へと生まれ変わったグランシップには、下で紹介しているような冒険で役立つ便利な機能が満載だ。オート操縦を使えば、タウンやダンジョン間を移動する必要もなくなり、すぐに目的地の上空に移動できる。この機会にやり残したサブシナリオなどをまとめて片付けてしまおう。

平地や海上で自由に呼び出し

◀地上でも海上でも呼び出せるが、着陸できない場所からは呼び出せない。

オート操縦でショートカット

下画面

◀訪れたことのある場所をリストから選択すれば、一瞬で移動できる。

[illegible]

◀ラッツとダッツが店員となっており、ショップもそのまま利用できる。

下画面

◀操舵輪を調べるか飛空艇メニューの「自分で操縦」でフィールドに戻る。

4章へ進む前に

最後のクリスタルを解放するために、エタルニア公国の本土へ向かうティズたち。より激しくなる戦闘にそなえ、準備を整えておこう。

ジョブ育成 スーパースターをパーティの補助役に

長丁場となった3章では、あらたに5種類ものジョブを手に入れた。どれを育てるかは悩みどころだが、攻撃役の海賊とサポート役のスーパースターは、即戦力になるジョブ。特にスーパースターの「歌唱」は終盤でも役立つので、早めにジョブレベルを上げておこう。

3章で入手したジョブの特徴（攻撃・回復・サポートの役割についてはP.068を参照）

ジョブレベル1から使える「倍撃」が強力なほか、物理ダメージ+弱体効果のアビリティが充実。レベル9の「物攻20%アップ」は、物理攻撃主体の攻撃役を手軽に強化できる。

味方全体の能力を強化できる補助のエキスパートで、パーティに1人いると便利なジョブ。ジョブレベル1の「パワーオブラブ」で物理攻撃力、レベル7の「小悪魔エンジェル」で魔法攻撃力をアップできる。さらに、ジョブレベル3の「もう一度あなたと」で、BPを増やすことも可能だ。

◀能力強化は、重ねがけすることで効果が増す。効果が切れる前に再度使っておこう。

「調合」はジョブレベル1で使えて、攻撃・回復・補助と多方面で活用できる。レベル9まで育てれば、回復効果を2倍にする「治療の知識」を習得。回復役にぜひ覚えさせよう。

ソードマスター ▶P.106

道のりは遠いがジョブレベル14の「明鏡止水」が便利。MP消費を0にでき、強力なアビリティを連発できる。BPが多いほどダメージが増えるレベル11の「捲土重来」も強力だ。

アビリティの組み合わせで真価を発揮。特にジョブレベル6の「一気呵成」とレベル14「万手必殺」を覚えて組み合わせると、攻撃回数が跳ね上がり大ダメージを与えられる。

忘れ物注意 状態異常耐性&属性耐性を充実させよう

飛空艇グランシップを使えるようになったので、この機会に各地を巡って、状態異常耐性や属性耐性をもった装備品を集めよう。即死無効の「セーフティリング」は非売品なので、必ず2つとも入手しておきたい。また、4章で役に立つので「氷の護符」を人数ぶん買っておくこと。

3章で入手しておきたいアイテム

アイテム名	入手できる場所
氷炎の盾	火の神殿（P.252）
氷の護符	ハルトシルトの武具屋（P.234）
雷の護符	ハルトシルトの武具屋（P.234）
セーフティリング	地底火山洞　2F　東（P.250）、シュタルクフォート内部　3F（P.247）

4章 白と黒

闇に飲まれたクリスタルを解放する旅も、土のクリスタルを残すのみ。ティズたちは飛空艇となったグランシップに乗り込み、決戦の地となるエタルニア公国へ。厳高地を越えた先に、公国軍の防衛部隊が待っていた。

進行フローチャート

CHECK!!

アイスゴーレム【A】戦の準備

盾「氷炎の盾」を火の神殿の宝箱から入手
アクセサリ「氷の護符」を装備

アイスゴーレム【A】と戦闘 ▶P.264

中央医療塔の階段を上がり、看護師に近づく

CHAT 総司令部までの3つの回廊

CHECK!!

総司令部までの戦闘準備

道具「フェニックスの尾」を多めに購入
アクセサリ「星のペンダント」「安らぎの指輪」を装備
白魔法「デスペル」「ケアルダ」、黒魔法「ファイガ」「サンダガ」が使えると便利

3つのルートのうち、好きなルートを進む

CHECK!!

脇道にある施設へ立ち寄ろう

3つの回廊のうち西や東の脇道を進んでいくと、吸血鬼城(P.350)や蒼極の村(P.267)へとたどり着ける。必ずしも訪れる必要はないが、いろいろな話が聞けるので蒼極の村がある東ルートがオススメだ。

白魔道循環プラントに入り、ヴィクター&ヴィクトリアと戦闘 ▶P.271

魔人と導師のアスタリスク入手!

CHAT 急ごう

公国軍総司令部 1Fの中央に進む

元帥令嬢の居室から出る

CHECK!!

イデア1人で牢獄を探索する

4章のあとは、イデア1人で牢獄 B2を探索することになる。この場所では敵も1体ずつしか出現しないが、無理に戦わず味方との合流を優先しよう。

CHAT 獄中の4戦士

公国軍総司令部 牢獄 B2で仲間が捕らわれた部屋の鉄格子を調べる

CHAT ティズが無事でよかった
発生条件:捕らわれたティズと合流

CHAT リングアベルが無事でよかった
発生条件:捕らわれたリングアベルと合流

次ページへ

前ページの続き

公国軍総司令部　牢獄　B1で
階段前の鉄格子に近づく

CHECK!!

聖騎士ブレイブとの戦闘の前に

4章①から4章⑮までの間にエタルニア公国の中央医療塔を訪ねると、この期間限定でイデアの母との会話イベントが発生。また、公国軍総司令部の中にある元帥令嬢の居室に立ち寄ると、同じように期間限定でイデアが思い出話を語ってくれる。

CHECK!!

聖騎士ブレイブ戦の準備

- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入
- 騎士道「鉄壁」「かばう」が使えると便利
- 歌唱「パワーオブラブ」が使えると便利

六人会議　議事堂に入り、聖騎士ブレイブと戦闘　▸P 275

聖騎士のアスタリスク入手!

CHAT　先を急ぎましょう

公国軍総司令部　1F北の扉からワールドマップに出る

CHECK!!

ヴァンパイア編について

4章⑪以降になると、サブシナリオのヴァンパイア編が発生。ところが、推奨レベルは60〜70と高く、4章の時点で進めるのは難しい難易度だ。それでも挑戦してみたい場合は、P.350を参考にしてほしい。

CHECK!!

不死の塔〜土の神殿での戦闘準備

- 「エクスカリバー」「ホーリーランス」「聖光の拳」をエタルニア公国軍　総司令部の宝箱から入手しておく
- アクセサリ「カレッジリング」「セーフティリング」を装備
- 白魔法「デスペル」が使えると便利

不死の塔〜土の神殿　ダンジョン

CHECK!!

雷の隠者の召喚魔法に耐えろ

不死の塔には雷の隠者がいる。召喚魔法「デウスエクス」は雷属性なので、「雷の護符」などで雷属性の耐性を上げ、隠者の召喚魔法に耐えよう。

不死の塔　4Fから土の神殿に入る

土の祭壇に入り、ギガースリッチと戦闘　▸P 279

Xボタンを連打して土のクリスタルを解放

飛空艇グランシップを呼び出して乗る

CHECK!!

ホーリーピラーに入る前に準備を

ホーリーピラーに入って選択肢「準備できた!」を選ぶと、そのままイベントが進んで5章に入るまでフィールドに戻れない。装備品の入手などの準備を整えてから、ホーリーピラーへ向かおう。

CHECK!!

アナゼル戦の準備

- 盾「闇の盾」を宝箱から入手
- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入
- 精霊「精霊の加護」が使えると便利

ホーリーピラーに入る

⑯「準備できた!」を選択し、アナゼルと戦闘　▸P 280

暗黒騎士のアスタリスク入手!

5章へ　▸P 284

INDEX

SUB INDEX

推奨Lv 47

雪像の回廊

峻高地と呼ばれる山岳を越え、イデアの案内でエタルニア地方のサウスパーキン平原に降り立った一行。防衛体制が敷かれた雪像の回廊を抜け、ティズたちはエタルニアの街をめざす。

対侵入者用のゴーレムを倒そう

サウスパーキンから街への近道は関所によって閉ざされていて、南にある雪像の回廊を通る必要がある。その道中にはアイスゴーレムが待ち構えており、迂回路はなく倒して先へ進むしかない。なお夜のフィールドでは、魅了や恐怖状態にするアビリティを使うアークデーモンが出現する。やっかいな相手なので、フィールド上の移動は昼のうちにした方がいいだろう。

雪像の回廊に沿った進行ルート

◀雪像の回廊の中程にはアイスゴーレムが立っており、近づくと戦闘になる。

◀エタルニア公国へ一度入ったあとは、関所が開放された状態になる。

BATTLE

水属性の耐性を上げて挑もう

戦いに突入する前に、「氷炎の盾」や「氷の護符」を装備して水属性の攻撃に備えよう。この敵が使う「フリーズパンチ」と「ブリザード」はともに水属性の物理攻撃なので、それだけで受けるダメージを大きく減らせるのだ。また、「フリーズパンチ」でストップ状態になったら、すぐに「デスペル」で回復すること。あとはデフォルトでBPをため、黒魔法や魔法剣の「ファイラ」などで弱点の火属性を突いて攻撃すればいい。

アイスゴーレム［A］		無機		▶P.451	
Lv	53	HP	60000		
pg	4000	Exp	2000	Jp	500

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	フリーズパンチ（水属性物理ダメージ＋ストップ）／ブリザード（水属性全体物理ダメージ）
アイテム	落 エーテルターボ（100%）／北極の風（100%） 盗 六花晶（100%）

◀回復役には「氷炎の盾」を装備させて、水属性のダメージを無効化してしまおう。

◀ストップは「万能薬」や「エスナ」では回復不可。白魔法の「デスペル」で解除しよう。

不死の地 エタルニア公国

雪に閉ざされた最北の地、エタルニア。久しぶりに生まれ故郷へと戻ったイデアは、親しい人物が置かれた過酷な現状を突きつけられる。だが苦悩の果てに決断を下し、先へ進むのだった。

装備品を整えて決戦の地へ旅立とう

4章での拠点ともいえるエタルニア公国は、ショップの品ぞろえがこれまでにない充実ぶり。なかでも注目すべきは魔法書で、「ケアルダ」や黒魔法は優先して買いそろえておきたい。あとは残ったお金で装備品を一新して、今後の激戦にそなえよう。装備品はどれも値段が高いので、しばらくはレベル上げも兼ねてエタルニア周辺の敵を倒し、お金を稼ぐのも手だ。

ショップリスト

武具屋

アイテム名	値段	ページ
フレイムタン	15000	P.384
ウォーアクス	18000	P.386
十文字槍	14000	P.387
ウィザードロッド	9000	P.389
癒しの杖	12000	P.390
アサシンダガー	10000	P.392
キラーボウ	14800	P.394
虎徹	14500	P.395
ポイズンクロウ	9800	P.396
アダマンシールド	7500	P.397
アダマンヘルム	4500	P.398
サークレット	4000	P.399
アダマン帽	4200	P.400
アダマンアーマー	15000	P.400
大地の衣	11000	P.402
アダマンベスト	10000	P.402
アダマングローブ	3000	P.403
アダマンバングル	2500	P.403
マバリアシート	10000	P.404
ロケット	8000	P.404
聖光の拳	18000	P.396
カレッジリング	10000	P.404

道具屋

アイテム名	値段	ページ
ポーション	20	P.407
ハイポーション	150	P.407
エクスポーション	1500	P.407
フェニックスの尾	100	P.407
エーテル	1000	P.407
エーテルターボ	5000	P.407
どくけし	10	P.407
目薬	20	P.407
やまびこ草	25	P.407
目覚まし	50	P.407
安息香	100	P.407
万能薬	500	P.407
テレポストーン	100	P.408

魔法屋

魔法名	値段	ページ
エスナガ	3200	P.122
ケアルダ	3200	P.122
エアロガ	3200	P.122
ファイガ	3200	P.123
ブリザガ	3200	P.124
サンダガ	3200	P.124
クイック	3200	P.127
ストップ	3200	P.127
クエイガ	3200	P.127

隠しアイテムリスト

ロケット ▶P.404

エリクサー ▶P.407

北極の風 ▶P.407

POINT

4章　から4章　までの間に病室を再び訪問し、イデアの母に話しかけると新たな話が聞ける。

POINT

医療塔の中央にある階段を上って踊り場の看護師に近づくと、イデアの母の病室前まで案内される。

中央医療塔

ワールドマップ(3つの回廊方面)へ▶P.150

ワールドマップ(警備の回廊方面)へ▶P.150

フィールド 推奨Lv 47

3つの回廊～墓標の村

エタルニア地方

3つの回廊

墓標の村

エタルニアの街から出発したティズたちは、公国軍の防衛部隊が待ち受けている3つの回廊へ。そのうちの東ルートの途中で、イデアでさえも知らなかった小さな寒村にたどり着いた。

東ルートで墓標の村に立ち寄ろう

エタルニア公国軍の総司令部へ向かうルートは3つ。全ルートに挑むことも可能だが、手強い敵との戦闘を避けたいなら東ルートがオススメだ。また、東ルートから行ける墓標の村では、このタイミングでしか聞けない老人の話が聞ける。西ルートの先には吸血鬼城があるが、今は城の内部には入れないので立ち寄らなくてもいい。

ルート別のイベントバトル

西ルート	ドラゴンゾンビ戦	▶P 268
北ルート	ガーディアン戦	▶P 268
東ルート	なし	

3つの回廊に沿った進行ルート

※1：エタルニア公国軍　総司令部（P.269）に入ると戦えなくなる。

隠しアイテムリスト

水の護符 ▶P.403

光のカーテン ▶P.408

POINT

イデアの両親に関する話を教えてくれる老人。4章以降に再び訪れると、昔話の内容が変化する。

老人 ※2

墓標の村

ワールドマップへ ▶P.150

※2：話しかけて選択肢「泊めてくれ」を選ぶと、無料で宿泊できる。

INDEX

SUB INDEX

BATTLE 1

長期戦に備えてMPを温存しよう

ドラゴンゾンビのHPは25000と低く、危険な攻撃は毒効果のある全体攻撃「ポイズンブレス」ぐらいだ。多くの属性が無効ではあるが、弱点の火属性で攻めれば倒すことは難しくない。ただし、戦闘不能時に一度だけ完全回復する「黄泉帰り」がやっかいだ。最初から全力で戦ってしまうと、「黄泉帰り」のあとにMP不足など不利な状況になってしまうため、「黄泉帰り」をされるまでは戦力を温存して戦おう。

ドラゴンゾンビ　竜・屍霊　▶P.446

Lv	47	HP	25000		
pq	0	Exp	6000	Jp	600

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	噛みつき【弱】(物理ダメージ)/ポイズンブレス(全体物理ダメージ+毒)/黄泉帰り(戦闘不能時に一度だけ完全回復)
アイテム	通エリクサー(100%)/ダークマター(100%) 盗六花晶(100%)/竜の牙(60%)

◀戦闘が長引くことを想定し、MPやBPを大量に消費する行動は控えた方がいいだろう。

◀「黄泉帰り」の発動は1回だけ。もう一度HPをゼロにすれば、確実に倒すことができる。

BATTLE 2

「支援攻撃」に注意して一斉攻撃

ガーディアンには、グラープ砦で戦ったオートマトンとほぼ同じ戦法(P.240)が通用する。4ターンごとの「リミッター解除」に合わせてブレイブを使い、物理防御力が下がったところを攻撃するのだ。攻撃後は「デスペル」で物理攻撃力アップの効果を解除することも忘れないように。ただし、ガーディアンは強力な「支援攻撃」を3ターンごとに使ってくる。「支援攻撃」を使う1ターン前には、必ずHPを回復しておこう。

ガーディアン　無機　▶P.452

Lv	47	HP	90000		
pq	0	Exp	3000	Jp	300

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	光学迷彩(回避率アップ)/ロケットパンチ【強】(全体物理ダメージ)/リミッター解除(自分の物理攻撃力アップ+物理防御力ダウン)/支援攻撃(全体物理ダメージ1500)
アイテム	通エクスポーション(100%) 盗六花晶(100%)

◀通常攻撃は「光学迷彩」で回避されやすい。アビリティや雷属性の魔法で攻撃だ。

◀「支援攻撃」はダメージ1500固定の全体攻撃。HPは必ず1501以上を保っておこう。

PARTY ARRANGE(ドラゴンゾンビ戦)
回復してダメージを与えてみた

種族が屍霊の敵は回復するとダメージを受けることを思い出し、ドラゴンゾンビにも試してみた。すると、思ったとおり「ケアル」などでダメージを受ける様子。さらに「レイズ」を使うと、運よく一撃で倒せた

魔法剣士	狩人	黒魔道士	時魔道士
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
白魔法	白魔法	白魔法	白魔法

PARTY ARRANGE(ガーディアン戦)
空を飛んで「支援攻撃」をかわす

ガーディアンの「支援攻撃」をかわすため、全員ヴァルキリーで3の倍数のターンに「ハイジャンプ」! 「エルメスサンダル」を装備したおかげでガーディアンより先に行動でき、「支援攻撃」を回避しつつ戦えた。

ヴァルキリー	ヴァルキリー	ヴァルキリー	ヴァルキリー
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
魔法剣	魔法剣	魔法剣	魔法剣

推奨Lv 49

エタルニア地方

エタルニア公国軍総司令部

エタルニア公国の中枢機関にして、土のクリスタルの神殿を守る最後の砦。3つの回廊を無事踏破したティズたちは、ついにエタルニア公国軍の本拠地へと足を踏み入れるのだった。

休憩できる場所を最大限に利用しよう

総司令部は全部で10ものフロアで構成される広大なダンジョン。しかし、1Fの北西から飛空艇を呼べるエストパーキンに出られるほか、48Fにある元帥令嬢の居室のベッドを調べると無料で休憩できる。道中ではMPを惜しまず、アビリティや魔法を使って進んでいこう。

◀エストパーキンから飛空艇で街へ戻り、準備を整えてから再び訪れよう。

◀公国近衛兵たちは雷属性が弱点。「サンダガ」などを使って弱点を突こう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

アークデーモン	悪魔	▶P 444			
Lv	48	HP	4800		
pq	678	Exp	339	Jp	34
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	牢獄 B1／47F／48F／49F				
主な行動	魅惑の一突き（物理ダメージ+魅了） フィアー［単］（恐怖）				
アイテム	悪魔の尻尾（5%） エーテル（100%）				

公国近衛剣兵	人型	▶P 419			
Lv	49	HP	4900		
pq	688	Exp	344	Jp	35
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／牢獄 B2／47F／48F／49F				
主な行動	袈裟斬り（物理ダメージ＋魔法防御力ダウン）				
アイテム	ハイポーション（5%）／万能薬（1%）／バッカスの酒（1%） アイスブランド（40%）				

公国近衛槍兵	人型	▶P 419			
Lv	49	HP	4900		
pq	688	Exp	344	Jp	35
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／牢獄 B2／47F／48F／49F				
主な行動	一番槍（ターンの最初に攻撃） 磔刑（物理ダメージ）				
アイテム	ハイポーション（5%）／万能薬（1%）／バッカスの酒（1%） グレイヴ（40%）				

公国近衛魔道兵	人型	▶P 419			
Lv	49	HP	4900		
pq	688	Exp	344	Jp	35
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／牢獄 B2／47F／48F／49F				
主な行動	スリプル［弱］（睡眠） ブリザガ［単］（水属性魔法ダメージ）				
アイテム	エーテル（5%）／万能薬（1%）／バッカスの酒（1%） ハンマーメイス（5%） エーテル（100%）				

シルバーウルフ	獣	▶P 420			
Lv	47	HP	4700		
pq	678	Exp	339	Jp	34
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／牢獄 B1／47F／48F／49F				
主な行動	麻痺噛みつき（物理ダメージ+麻痺）				
アイテム	獣の肝（5%） 獣の肝（100%）				

トイフェル	悪魔	▶P.441			
Lv	48	HP	4800		
pq	678	Exp	339	Jp	34
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	牢獄 B1／47F／48F／49F				
主な行動	サンダガ［全・弱］（雷属性全体魔法ダメージ）				
アイテム	悪魔の尻尾（5%） 悪魔の尻尾（80%）／エーテル（60%）				

敵データの続き（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

リリス		悪魔・飛行 ▶P.442				
Lv	48	HP	4800			
pg	678	Exp	339	Jp	34	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	47F、48F、49F
主な行動	テイルウィップ（物理ダメージ+魅了）
アイテム	悪魔の尻尾（5%） リリスのロづけ（80%）／グレイヴ（40%）

この敵に注意！

魅了状態にする「魅惑の一突き」に加え、恐怖状態にする「フィアー」まで使ってくる。このダンジョンの宝箱から入手できる「エクスカリバー」や「聖光の拳」などを装備して、効率よくダメージを与えよう。47F以降は一緒にトイフェルが出現するが、こちらも光属性が弱点だ。

エタルニア公国軍　総司令部

ワールドマップ（3つの回廊方面）へ ▶P.150

ワールドマップ（不死の塔方面）へ ▶P.150
（4章で開く）

ワールドマップ（エストバーキン）へ ▶P.150

POINT

4章以降は、ワールドマップへ移動でき、飛空艇が着陸可能なエストバーキンへと出る。

C ▶P.273

扉

B ▶P.272

POINT

4章のあと、レスター卿と遭遇。イデア以外が捕まり、イデアのみ元帥令嬢の居室（P.274）へ移動。

扉

宿泊所

A ▶P.271

4章以降に開く扉

公国軍総司令部 1F

宝箱リスト

神々の怒り	▶P.407

白魔道循環プラント

A ▶P 270

BATTLE
マップに入ると戦闘開始。

BATTLE

補助役のヴィクターを集中攻撃

ヴィクター＆ヴィクトリア戦では、補助役のヴィクターを先に倒そう。ヴィクトリアは残りHPが減るとブレイブを使いはじめるので、後回しにした方が無難だ。敵の行動で注意すべきはヴィクターの「精霊の助力」。属性をもつ攻撃のダメージを大きく上昇させるので、すぐに「デスペル」で解除しよう。ヴィクトリアの攻撃は「ポイズン」で毒状態にされたあとの「滅」が危険だが、あらかじめ毒耐性を得ておけば怖くない。

なお、この戦闘では8ターン目に会話イベントが発生。さらにヴィクターとヴィクトリアのどちらを先に倒すか（あるいは同時に倒すか）でセリフが変化する。

◀ヴィクトリアはHPが50%未満になると、ブレイブして「ダーク」を2連発しはじめる。

ヴィクター	人型	▶P 463			
Lv	49	HP	80000		
pq	0	Exp	3000	Jp	500
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
主な行動	精霊の助力（属性をもつ攻撃のダメージアップ）／ケアルダ【強】（HP回復）／ホーリー【強】（光属性魔法ダメージ）				
アイテム	アミュレット（100%） 世界樹の杖（60%）				

ヴィクトリア	人型	▶P 463			
Lv	49	HP	70000		
pq	0	Exp	3000	Jp	500
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
主な行動	屍（死の宣告）／滅（毒状態の対象に闇属性魔法ダメージ）／ポイズン【弱】（全体に毒）／ダーク【単・強】（闇属性魔法ダメージ）				
アイテム	フォースの腕輪（100%） ポイズンロッド（60%）				

PARTY ARRANGE（ヴィクター＆ヴィクトリア戦）

魔法攻撃は「リフレク」で反射！

ヴィクターとヴィクトリアの行動は、以前戦ったときと基本的に同じ。ほぼ魔法しか使わないので、味方全員に「リフレク」を使ってみた。するとやはり、ヴィクトリアの「屍」と「滅」以外の魔法攻撃を反射できる。ただし味方の白魔法も反射されるため、薬師のアイテムでの回復が頼りになった。

エタルニア公国軍　総司令部の続き
公国軍総司令部 牢獄 B1
南側から近づくとユルヤナの老師が現れて、この鉄格子を爆破してくれる。
B ▶P.270
鉄格子
宝箱リスト
光の護符 ▶P.404
エクスポーション ▶P.407
ゼウスの怒り ▶P.407
竜の牙 ▶P.408
バッカスの酒 ▶P.408
エクスポーション ▶P.407
3000pg
5000pg
エクスカリバー ▶P.384
光のカーテン ▶P.408
POINT
鉄格子を調べて捕らわれていたアニエスを救出。ほかの仲間たちも同じように救出できる。
POINT
元帥令嬢の居室から抜け出したイデアのスタート地点。仲間を全員助けるまでB2からは出られない。
リングアベル
鉄格子
鉄格子
アニエス
ティズ
鉄格子
公国軍総司令部 牢獄 B2
1
SYSTEM
3
SCENARIO
4
DATA

公国軍総司令部 47F

C ▶P.270

宝箱リスト

アイテム	ページ
エ テルターボ	▶P 407
金の砂時計	▶P 407
リィスの口づけ	▶P 408
ホ ノ ンス	▶P 388
カオスブレイド	▶P.385
聖光の拳	▶P 396
アサンンダカー	▶P.392

POINT

最上階へ向かう途中、この先に入るとイデアの思い出話を聞ける。先へ進むだけなら立ち寄る必要はないが、入っておくといい。

F ▶P.274
D ▶P 274
E ▶P.274

D ▶P.273

POINT

4章　で、イデアを操作して扉から部屋を出ようとすると、牢獄　B2へ自動的に移動する(P.272)。

POINT

このベッドを調べると無料で休憩が可能。宿屋で宿泊したときと同様にHPとMPを全回復できる。

POINT

ここでエレベータのスイッチを押すと、六人会議　議事堂に移動して戦闘に突入する。スイッチを押す前に準備はすませておこう。

宝箱リスト

エ	エリクサー	▶P.407
ほ	星の砂	▶P.407

BATTLE

敵のBPが2以上のときに攻撃しよう

聖騎士ブレイブはデフォルトを頻繁に使ううえに、「ガードデフォルト」の効果もあってダメージを与えにくい。BPが2以上になるとブレイブを使って攻撃に転じることが多いので、これに合わせてこちらも攻撃をしかけよう。また、聖騎士ブレイブはHPが0になっても、2回までは「回復」でHPを全回復するため、倒すには3回HPを0にしなければならない。長期戦になるので、回復アイテムなどは多めに準備しておこう。

聖騎士ブレイブ		人型		▶P.464	
Lv	49	HP	35000		
pg	0	Exp	2000	Jp	200

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	シャインブラスト(光属性物理ダメージ) ガードデフォルト(デフォルト時のダメージ軽減) ハートスティング(物理ダメージ(クリティカル)) 回復(HPが0になると全回復する)
アイテム	盗 エリクサー(100%) 盗 クレイモア(40%)

◀敵を弱体化したり味方を強化すれば、デフォルト中でも多少はダメージを与えられる。

◀ナイト以外を瀕死にすれば、聖騎士ブレイブの攻撃はすべて「かばう」ことが可能。

PARTY ARRANGE (聖騎士ブレイブ戦)

とにかくBPを減らしつづける

聖騎士ブレイブのBPを減らしつづけて、ブレイブさせずに倒す方法を考えてみた。サポートアビリティ「ワールドスロウ」を1人にセットし、敵には「出る杭は打たれる」を、味方には「もう一度あなたと」を使いつづけるのだ。16分以上もかかったが、ほとんどブレイブを使われずに勝利できた。

推奨Lv 52

不死の塔～土の神殿

かつてはクリスタル正教において、土の神殿と呼ばれていた不死の塔。当時の面影が残る塔内部を探索しながら、ティズたちは土のクリスタルがある祭壇へと向かった。

階段のつながりを確認しながら探索しよう

不死の塔には特に仕掛けはないが、各階を階段で行き来する複雑な構造なので迷いやすい。さらに、出現する敵はいずれも強者ぞろいなうえ、弱点属性がバラバラで戦いにくくなっている。どんな敵にも対応できるように、いろいろな属性の攻撃が使える編成で進もう。

◀回復したいときは、1Fの東側からフィールドに出て、飛空艇を呼ぼう。

◀HPが高い敵が多いので、集中攻撃して1体ずつ確実に数を減らそう。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

[illegible]	無機	▶P 449			
Lv	52	HP	5200		
pg	696	Exp	348	Jp	35
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／2F／3F／4F／土の神殿				
主な行動	クエイガ【単・弱】（土属性魔法ダメージ）				
アイテム	砂のバラ（1%）／エーテルターボ（1%） エーテル（100%）				

[illegible]	蟲	▶P 432			
Lv	52	HP	10000		
pg	696	Exp	348	Jp	35
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／2F／3F／4F／土の神殿				
主な行動	胃液（全体物理ダメージ＋物理防御力ダウン）				
アイテム	砂のバラ（1%） 魔物の繊維（100%）				

[illegible]	獣	▶P 425			
Lv	52	HP	10000		
pg	696	Exp	348	Jp	35
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	3F／4F／土の神殿				
主な行動	牙折り（物理ダメージ＋物理攻撃力ダウン）				
アイテム	獣の肝（5%） ハイポーション（80%）／金剛棍（40%）				

メイルドラゴン	竜	▶P 445			
Lv	52	HP	10000		
pg	1044	Exp	522	Jp	35
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	1F／2F／3F／4F／土の神殿				
主な行動	ガードデフォルト（デフォルト時のダメージ軽減）				
アイテム	硬い鱗（5%）／竜の牙（1%）／竜の牙（1%） 硬い鱗（80%）／雷切（40%）				

⚠この敵に注意！

デフォルトを多用する敵。「ガードデフォルト」の効果によりさらにダメージを軽減されるため、デフォルトを使われるとまともにダメージを与えられない。ただし、BPが1あると必ず「ラッシュ」を使って攻撃してくるため、敵がデフォルトした次のターンに一斉に攻撃するといい。

◀弱点の雷属性を突ける魔法などを使っても、デフォルトされるとあまりダメージを与えられない。

ワールドマップ(イストバーキン)へ ▶P.150

ワールドマップへ ▶P.150

B ▶P.278

C ▶P.278

E ▶P.278

D ▶P.278

POINT

飛空艇が着陸可能なイストバーキンに出られる(P.150)。一度タウンに戻りたいときに利用しよう。

宝箱リスト

ルーンブレイド	▶P.385
大地のドラム	▶P.407
エーテルターボ	▶P.407
古代の弓	▶P.394
エクスポーション	▶P.407
エーテルターボ	▶P.407

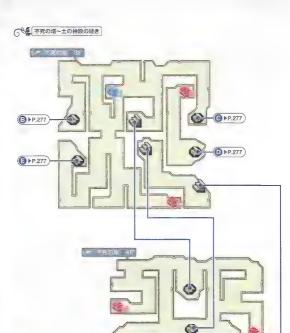
POINT

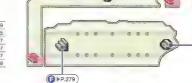
召喚士のアスタリスクが入手済みなら、雷の隠者に話しかけて「デウスエクス」の試練を受けられる。

INDEX

SUB INDEX

B ▶P.277
C ▶P.277
D ▶P.277
E ▶P.277

F ▶P.279

宝箱リスト

アイテム	ページ
ワンダーロッド	▶P.389
菊一文字	▶P.395
エリクサー	▶P.407
闇の盾	▶P.397
金の砂時計	▶P.407
竜の牙	▶P.408

PARTY ARRANGE（右ページ・ギガースリッチ戦）

強力な攻撃を無効化・軽減する

「負の力」で毎ターン強化されるなら、いっそダメージ自体を抑えようと考えた。スーパースターの「もう一度あなたと」を聖騎士に使い、「ランパート」で物理攻撃を無効化、「精霊の加護」で魔法攻撃を軽減したところ、ほぼダメージを受けずに戦えた。「デス」を防ぐのはアクセサリ頼みではあるが。

導師	スーパースター	狩人	聖騎士
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
白魔法	精霊	精霊	精霊

F ▶P.278

POINT

北、東、南の小部屋を調べると、研究メモや信徒の日記などを発見できる。どの選択肢を選んでも、Dの手帳に内容が記載される。

宝箱リスト

○	大地のハンマー	▶P.407
○	光のカーテン	▶P.408
◎	大地の護符	▶P.404

BATTLE（下記参照）
マップに入ると戦闘開始。

BATTLE

状態異常の耐性を上げて弱点を突こう

「フィアー」の恐怖に加え、即死効果の「デス」まで使ってくる。攻撃役に「カレッジリング」、回復役やサポート役には「セーフティリング」を装備して、状態異常に対処しておきたい。また、毎ターン使ってくる「負の力」の強化効果を2ターンに1回は「デスペル」で解除すること。あとは「エクスカリバー」や「聖光の拳」などの光属性の武器を装備し、「倍撃」や「ハートスティング」などのアビリティで弱点を突いていこう。

ギガースリッチ 屍霊 ▶P.475

Lv	52	HP	80000		
pg	0	Exp	6000	Jp	999

属性 火 水 雷 風 土 光 闇

主な行動	叩きつけ 全体物理ダメージ（デフォルト無視） デス 即死 フィアー【単】(恐怖) クエイガ【自分】(自分に土属性魔法攻撃) 負の力 毎ターン物理攻撃力・魔法攻撃力アップ）
アイテム	盗 巨人の斧 100% 落 巨人の小手(100%)／巨人の斧(60%)

◀即死を防ぐアクセサリは、宝箱からすでに2個手に入れているはずだ(P.261)。

◀宝箱から入手可能な光属性の武器が有効。装備適性の高いジョブに持たせて攻撃だ。

推奨Lv 53

ホーリーピラー

ルクセンダルクの天地を創生し、生命を育んできた聖なる原初の光ホーリーピラー。ティズたちは世界を覆った闇を払う旅路の果て、ついに根源たる光の柱へとたどり着くのだった。

やり残したことがないか要チェック

ホーリーピラーで選択肢「準備できた！」を選ぶと自動的にイベントが進み、アナゼルを倒すと5章へと進んで後戻りができない。そのため、4章で宝箱や各種サブシナリオなど、やり残しがないかチェックが必要だ。右ページを参考にして、5章へ進むための準備を整えよう。

◀ホーリーピラーはフィールドの南東にある。グランシップで向かおう。

BATTLE

BPを温存して後半戦に備える

序盤は「暗黒」や「漆黒」といった闇属性の攻撃が主体なので、前もって「闇の護符」や「闇の盾」を装備しておけばダメージを軽減できる。しかし、HPが50%未満になると使う「サガク剣」は、ほぼ9999ダメージを受ける危険な攻撃だ。BPを3ためておき、「サガク剣」を使い出したらブレイブを利用して一気に決着をつけよう。なお、9ターン目まではセリフの掛け合いが続く。終わるまでデフォルトで耐えるのもいい。

アナゼル		人型		▶P 464		
Lv	52		HP	100000		
pg	0		Exp	6000	Jp	999
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	暗黒（闇属性物理ダメージ）／サガク剣（自分の最大HP－現在HPぶんの物理ダメージ）漆黒（闇属性全体物理ダメージ）
アイテム	ダークマター（100%） ラストエリクサー（100%） 正宗（40%）

◀闇属性を無効化する「闇の盾」は便利な装備品。回復役に装備させるのが安全だ。

◀「サガク剣」で戦闘不能にされたら、アイテムなどを惜しまず使って態勢を立て直そう。

PARTY ARRANGE（アナゼル戦）

暗黒騎士には聖騎士で対抗

暗黒に対しては聖ということで、全員聖騎士で挑んでみた。4人のうち2人はアナゼルを攻撃し、残りの2人は「デフォルト」と「ランパート」を互い違いに繰り返してダメージを防ぐ戦法だ。アナゼルの攻撃は「ランパート」ですべて防げるので、あとは攻撃役の2人が「倍撃」などで攻めて倒した。

聖騎士	聖騎士	聖騎士	聖騎士
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
海賊技	白魔法	白魔法	海賊技

5章へ進む前に

すべてのクリスタルを解放し、ティズたちの冒険も大詰め。ホーリーピラーに入ると戦闘後に5章へ進むので、その前に準備を整えよう。

ジョブ育成 回復&サポート役に導師を育成

4章ではメインシナリオで強力な4つのジョブを入手。なかでもオススメなのが、サポート用のアビリティが充実した導師だ。精神も高く、「白魔法」をセットすれば回復&サポート役として活躍できる。また、暗黒騎士はジョブレベル14まで育てることで真価を発揮する。

◀白魔道士とセットで育てたい導師。終盤まで役に立つアビリティが満載だ。

4章で入手したジョブの特徴（攻撃・回復・サポートの役割についてはP.068を参照）

黒魔法と組み合わせると強力なアビリティが多く、ジョブレベル2で「黒魔法強化」を習得。レベル4の「魔法ダメージ吸収」は、魔法を使うボスとの戦いにそなえて全員覚えたい。

回復&サポート役向けのアビリティを多数習得。特にジョブレベル10以降に覚える「大精霊の加護」と「妖精の加護」は、敵によってはすべての攻撃を無効化することもできる。

聖騎士 ▶P.112 攻撃

防御面で有用なアビリティを習得でき、ジョブレベル7の「ランパート」は味方全員を物理攻撃から守れる。レベル6の「ガードデフォルト」は、どのジョブにセットしても役立つ。

種族が悪魔の敵をほぼ無力化する、ジョブレベル4の「悪魔使い」は1人覚えておくと便利。HPを消費するアビリティは扱いが難しいが、レベル14の「暴走」は強力だ。

忘れ物注意 ショップで売っていない武器を入手しよう

4章のダンジョンにある宝箱からは、武具屋で扱っていない装備品が数多く手に入る。どれも4章以降で役立つので、下のリストにまとめた武具を持っているかチェックしよう。また、腕に自信があるなら、ヴァンパイア編のキーストーン集めでJpを稼いでおくといい(P.351)。

4章で入手しておきたいアイテム

アイテム名	入手できる場所
エクスカリバー	公国軍総司令部 牢獄 B2(P.272)
ルーンブレイド	不死の塔 1F(P.277)
ホーリーランス	公国軍総司令部 48F(P.273)
古代の弓	不死の塔 1F(P.277)
菊一文字	不死の塔 3F(P.278)
闇の盾	不死の塔 4F(P.278)

◀キーストーンを守るドラゴンとの戦闘では、1戦ごとにJpを600も稼げる。

新たな世界での変化

5章以降では、序章～4章で旅した世界と地形は同じだが事象の異なる世界を巡ることになる。どのような違いがあるか、ここで確認しておこう。

サブシナリオと出現する敵が大きく変化

5章以降のもっとも大きな変化は、あらたにサブシナリオが発生していることと、各地に出現する敵が一新されていることだ。サブシナリオは、5章と6章では4章以前と似た内容だが、7章と8章ではイベントの内容や戦う敵の組み合わせも変わっている。アスタリスクを入手済みでも、ぜひ再挑戦してみよう。なお、サブシナリオと各地に出現する敵の情報は、P.292以降の地方別マップページを見てほしい。

◀飛空艇グランシップでサブシナリオの発生場所まで楽に移動できる。

5章以降の変化まとめ

- 各章序盤で飛空艇グランシップを操作可能になる
- あらたなサブシナリオが発生する
- アスタリスク所持者などのボスが4章以前よりも強くなっている(章を進めるごとに強くなり行動も変化する)
- 一度クリア済みのサブシナリオは、5章と6章では途中の手順を省いてアスタリスク所持者との戦闘を楽しめる
- 5章と6章で初挑戦のサブシナリオは、4章以前と同じ手順で進める必要があるが、ボスは強くなっている
- フィールドやダンジョンに出現する敵が一新される
- レバーなどのダンジョンの仕掛けや宝箱は、前の章で操作した状態を引き継いでいる
- 各地のショップに新しい商品が追加される(下記参照)
- 6章以降では「宝箱の鍵」が手に入り、各地の青い宝箱から強力な装備品を入手できる
- 6章以降では魔界幻士のサブシナリオが発生する

各地のショップに高級品が入荷!

5章以降のタウンでは、カルディスラ王国の宿屋の主人など一部キャラクターのセリフが変わるほか、武具屋や魔法屋に新しい商品が並ぶ。いずれも高価だが、そのぶん性能は強力なので各タウンを巡って買っておくといい。

なお、海上のグランシップと飛空艇グランシップのショップは、4章以前では同じものを売っていたが、5章以降は下の表のように販売品に差が出る。特に飛空艇グランシップにある魔法屋では白魔法、黒魔法、時空魔法をLv1～6まで全種類購入できるので、4章までに買い忘れた魔法も、ここですべて買いそろえられる。

各タウンの武具屋・魔法屋に追加されるアイテム一覧

タウン名	アイテム名	値段	ページ
カルディスラ王国	クレイモア	30000	P.385
ラクリーカ	ポイズンロッド	20000	P.389
ユルヤナの森の仕立屋	世界樹の杖	23000	P.390
フロウエル	エルフィンボウ	21000	P.394
グランシップ	正宗	27000	P.395
ハルトシルト	グラディウス	24000	P.392
シュタルクフォート	皆朱の槍	27000	P.388

タウン名	アイテム名	値段	ページ
エタルニア公国	聖光の拳	18000	P.396
	カレッジリング	10000	P.404
飛空艇グランシップ	ヘヴィアクス	40000	P.386
	金剛棍	9000	P.391
	白魔法全種	※	※
	黒魔法全種	※	※
	時空魔法全種	※	※

※:各魔法書ごとに異なる(P.121)。

6章以降は鍵のかかった宝箱を開けられる

6章の冒頭、飛空艇グランシップにて「宝箱の鍵」を入手できる。これがあれば、各地にある鍵のかかった青い宝箱を開けられるようになるのだ。青い宝箱は多くのダンジョンに1つずつ置かれており、中には非常に優れた装備品が入っている。各地のサブシナリオを巡るついでに、全ダンジョンの宝箱を開けていこう。

◀ダンジョンの仕掛けは解除済みなので、再び扉などを開ける必要はない。

各ダンジョンの青い宝箱から手に入るアイテム一覧（P.284以降の掲載ページ順）

ダンジョン	アイテム名	ページ	ダンジョン	アイテム名	ページ
ロンターノ離宮　3F	光の盾	P.398	ミスリル鉱山　B2	源氏の小手	P.403
祈祷衣の洞穴　B1	光のローブ	P.402	地底火山洞　1F　東	源氏の兜	P.398
ナダラケス遺跡　B2	エアナイフ	P.392	シュタルクフォート内部　2F	村正	P.395
大風車工区　2F	大風の杖	P.390	グラップ岩　1F	源氏の鎧	P.401
フロウエルの花園　中央部	ロイヤルクラウン	P.400	動力機関室　B29	ブレイブスーツ	P.402
カレーダの森　奥部	聖槍ロンギヌス	P.388	不死の塔　3F	ワンダーロッド	P.389
ダスク遺跡　B2	与一の弓	P.394	公国軍総司令部　48F	カオスブレイド	P.385
瘴気の森　中央部	根絶の大斧	P.386	吸血鬼城　1F	冥王の爪	P.396

すべてのジョブがそろうのは6章以降

4章までのフローチャートに掲載しているサブシナリオを終えていれば、ヴァンパイアと魔界幻士以外のジョブは入手できているはず。まだ未入手のジョブがある場合でも、5章以降でアスタリスク所持者を倒せば入手可能だ。

残る2種類のうち、ヴァンパイアのサブシナリオ(P.350)は4章以降いつでも挑戦できるが、敵が強いので6章ぐらいで挑むのがオススメ。一方、魔界幻士のサブシナリオは6章の終盤で発生する(P.311)。長丁場のサブシナリオで複数のボスと戦うことになるので、十分にパーティの戦力を整えてから挑もう。

◀ヴァンパイア絹で集めるキーストーンは、未使用なら持ったまま次の章に進める。

◀6章の魔界幻士のサブシナリオでは、物語の核心に迫るような内容が語られる。

飛空艇グランシップの酒場で改名が可能

5章以降、飛空艇グランシップの内部にある酔いどれ酒場を訪れると、ティズたちの名前を変更することができる。酒場に入ってすぐの場所にいる相棒（キツネのキャラクター）に話しかけて、変更後の名前を入力しよう。なお、この名前変更でメニュー画面などの名前は変更されるが、キャラクターのボイスでの呼び方は変わらない。

◀名前を変更してくれる相棒は、酒場内の写真の場所にいるので、話しかけてみよう。

5章 昨日見た景色

海上に現れたホーリーピラーに突入し、暗黒騎士アナゼルを撃退したティズたち。しかし、目覚めてみると大穴は消えていなかった。状況が把握できずに混乱しながらも、再びクリスタルの神殿を目指す。

進行フローチャート　章クリアまでの推奨Lv 65

CHECK!!

カルディスラ王国　宿屋からスタート

4章でアナゼルと戦ったあと、5章はカルディスラ王国　宿屋から始まる。このあとはティズ1人でノルエンデ渓谷に行くことになるので、アイテムを調達したり、ジョブを選択しなおすなどの準備をしよう。

- ノルエンデ渓谷　山頂に入る
  - CHAT　5分前に世界か創られたのなら
- カルディスラ王国　城下町でリングアベルに話しかける
  - CHAT　2冊の手帳
- カルディスラ王国　城下町でイデアに話しかける
  - CHAT　2人の
- カルディスラ王国　宿屋に入る
  - CHAT　愛着
  - CHAT　リングアベルの寝言

CHECK!!

クリスタルを解放して回ろう

5章以降では、4つのクリスタルを再び解放することが目的となる。飛空艇でいきなり神殿を目指すこともできるが、各地でサブシナリオが発生しているので、これらをクリアしてみてもいいだろう。なお、このフローチャートでは、4章までに紹介しているサブシナリオについては掲載せず、クリスタルは、風、水、火、土の順で解放することとしている。

- 5 風の祭壇に入り、オルトロス[氷](左頭)、オルトロス[炎](右頭)と戦闘　▶P.304
- 6 Xボタンを連打して風のクリスタルを解放
  - CHAT　必然性
    発生条件:1つ目のクリスタルを解放
- 水の祭壇に入り、ルサルカと戦闘　▶P.314
- Xボタンを連打して水のクリスタルを解放

CHECK!!

海が浄化される

2章と同様に、5章以降でも水のクリスタルを解放することで海が浄化される。海が浄化されれば、沈みそうな国グランシップに行けるようになり、海賊のサブシナリオにも挑戦できるようになる。

CHECK!!

祈祷衣を直そう

5章に入ってクリスタルを2つ解放すると、アニエスの祈祷衣がほつれてしまい、ユルヤナの老師に修復してもらうまで祭壇に入れなくなる。

次ページへ

前ページの続き

ユルヤナの森の仕立屋　タウン ▶P.311

9 ユルヤナの森の仕立屋に入る

> **CHECK!!**
> ### 祈祷衣の洞穴へ
> 祈祷衣の洞穴は、ティズとアニエスの2人だけで最奥まで進むことになる。また、一度入ってしまうと最奥にいる老師と会うまでは外に出られなくなるので、事前にセーブなど準備はしっかりしておこう。

祈祷衣の洞穴　B3でユルヤナの老師に近づく

CHAT	リングアベルの涙

ミスリル鉱山　B2から地底火山洞へ入る

地底火山洞～火の神殿 ▶P.325

12 地底火山洞　1F　西から火の神殿へ入る

13 火の祭壇に入り、チャウグナルと戦闘 ▶P.327

14 Xボタンを連打して火のクリスタルを解放

CHAT	袋小路
発生条件:3つ目のクリスタルを解放	

> **CHECK!!**
> ### カミイズミに再び挑もう
> 5章では、火のクリスタルを解放したあとに、ソードマスターのサブシナリオに挑戦できる。

不死の塔～土の神殿 ▶P.337

15 不死の塔　4Fから土の神殿に入る

16 土の祭壇に入り、ギガースリッチと戦闘 ▶P.338

17 Xボタンを連打して土のクリスタルを解放

> **CHECK!!**
> ### ヴァンパイア編でレベル上げ
> まだヴァンパイア編(P.350)を進めていないなら、ホーリーピラーに向かう前に挑戦してもいい。各地の石碑から現れるドラゴンを倒せばキーストーンを集めておけるだけでなく、経験値やJpも大量に稼げるので、ドラゴンを倒すだけでもやっておくといい。

ホーリーピラー

18 ホーリーピラーに入り、アナゼルと戦闘 ▶P.349

6章へ

Xボタンを連打しつづける

> **CHECK!!**
> ### クリスタルを破壊して終章へ
> 5章以降のクリスタル解放の儀式では、エアリーの制止を聞かずにXボタンの連打を続けると、終章への道が開かれる。クリスタルは4つのうちのどれでもよく、終章を終えてセーブするとクリスタル破壊前に戻る(P.373)ので、5章以降は好きなタイミングで終章に進んでいい。ただし、Xボタンはある程度早く連打する必要があるほか、5秒ほど押さずにいると通常どおり解放してしまうので、しっかりと連打しよう。なお、6章以降では物語の進み具合によって、クリスタル破壊時に回想シーンが流れる。

終章へ ▶P.358

上記以外に5章で発生するパーティチャット

CHAT	発生条件
変わったのは誰?	南西の湖でペアリング、ホーリーと戦う
誰かにそっくり	ロンターノ離宮　3Fでハインケル、空艇騎士団弓兵[B]×2と戦う
アニエス対イデア	不気味な樹上でアルテミア、特務隊槍兵[A]、特務隊魔道兵と戦う
ウミウシ亭の体たらく	グランシップのウミウシ亭に入る
ハルトシルトでの買い出し	ハルトシルトのグッドマン司令の邸宅に入る
ティズの夢	ファンキー・フランキスカ号でバルバロッサと戦う
堅すぎるアニエス	エイゼン大橋でプリン、黒鉄之刃刀兵[A]、黒鉄之刃斧兵[A]と戦う
なし・あり	エタルニア公国で噂好きなオヤジと話す
イデアの思い出した!	エタルニア公国軍　総司令部の六人会議　議事堂で聖騎士ブレイブと戦ったあと、墓標の村の老人と話す

6章 繰り返す世界～EQUAL～

再び4つのクリスタルを解放し、ホーリーピラーへと突入したティズたち。しかし、前回と同じくアナゼルとの戦いに勝ち、目覚めても大穴は消えていなかった。そんな中、リングアベルに異変が……。

進行フローチャート　章クリアまでの推奨Lv 70

CHECK!

飛空艇グランシップ　甲板からスタート

5章同様、6章もカルディスラ王国の宿屋から始まるが、実際に動けるようになるのは飛空艇グランシップの甲板から。甲板には「宝箱の鍵」が落ちているため、忘れずに拾っておこう。この「宝箱の鍵」があれば、各地の青い宝箱を開けることが可能だ。ちなみに、このタイミングで「宝箱の鍵」を拾わなくても、6章以降はいつでもこの場所で鍵を拾うことができる。

CHECK!

ヴァンパイア編に挑むなら今

「宝箱の鍵」を入手して吸血鬼城の青い宝箱を開けられるようになったので、このタイミングでヴァンパイア編に挑むのがオススメ。ただし、レベルが60程度であっても吸血鬼城内の敵にはやや苦戦する可能性がある。その場合はレベルを70ぐらいまで上げてから再挑戦しよう。7章以降になるとサブシナリオが変化し、レスター卿がほかのボスと一緒に登場するようになってしまうため、なるべく6章のうちにクリアしておきたい。

CHAT　腹が減ってちゃ

ヴァンパイア編

CHECK!

吸血鬼城へ挑む前の準備

- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入
- 白魔法「ケアルガ」「デスペル」が使えると便利
- 精霊「大精霊の加護」「妖精の加護」が使えると便利

1. 吸血鬼城に入る
2. 6カ所の石碑を調べて6体のドラゴンと戦闘 ▸P.351
3. 吸血鬼城　7Fでレスター卿に近づいて「よし！勝負だ！」を選択すると戦闘 ▸P.356

ヴァンパイアのアスタリスク入手！

- 風の祭壇に入り、オルトロス【氷】(左頭)、オルトロス【炎】(右頭)と戦闘 ▸P.304
- Xボタンを連打して風のクリスタルを解放
- 水の祭壇に入り、ルサルカと戦闘 ▸P.314
- Xボタンを連打して水のクリスタルを解放

CHAT　エアリーのおかんむり
発生条件：2つ目のクリスタルを解放

- ミスリル鉱山　B2から地底火山洞へ入る

次ページへ

前ページの続き

地底火山洞～火の神殿 ▸P.325

9 地底火山洞　1F　西から火の神殿へ入る

10 火の祭壇に入り、チャウグナルと戦闘 ▸P.327

11 Xボタンを連打して火のクリスタルを解放

CHAT	イデアの自棄パフェ
発生条件:3つ目のクリスタルを解放	

CHECK!!

ユルヤナの森の仕立屋へ

3つ目のクリスタルを解放すると、ユルヤナの老師から話を聞くまでは4つ目のクリスタルを解放できなくなる。いったんユルヤナの森の仕立屋へ行こう。

ユルヤナの森の仕立屋 タウン ▸P.311

12 ユルヤナの森の仕立屋に入る

CHECK!!

祈祷衣の洞穴へ

5章同様、祈祷衣の洞穴はティズとアニエスの2人で奥まで進むことになる。一度入ると出られなくなる点も同じなので、準備はしっかりとしておこう。

13 祈祷衣の洞穴　B3でユルヤナの老師に近づく

サブシナリオ 魔界幻士編

CHECK!!

魔界幻士編の戦闘に挑む前に

- 道具「フェニックスの尾」を多めに購入
- 白魔法「ケアルガ」「デスペル」が使えると便利

ユルヤナの森の仕立屋 タウン ▸P.311

14 ユルヤナの森の仕立屋の階段を上る

エタルニア公国軍　総司令部 ▸P.340

15 六人会議　議事堂に入る

16 元帥令嬢の居室に入り、アナゼルと戦闘 ▸P.344

エタルニア公国

17 中央医療塔で聖騎士ブレイブに近づいて戦闘 ▸P.339

18 西の隠れ里に入り、アルテミア、エインフェリア、メノイリアと戦闘 ▸P.321

ノルエンデ渓谷

19 ノルエンデ渓谷　山頂に入る

ユルヤナの森の仕立屋 タウン ▸P.311

20 ユルヤナの老師に話しかけて戦闘 ▸P.311

魔界幻士のアスタリスク入手!

不死の塔～土の神殿 ダンジョン ▸P.337

21 不死の塔　4Fから土の神殿に入る

22 土の祭壇に入り、ギガースリッチと戦闘 ▸P.338

23 Xボタンを連打して土のクリスタルを解放

フィールド ▸P.349

24 ホーリーピラーに入る

7章へ ▸P.288

上記以外に6章で発生するパーティチャット

CHAT	発生条件
4人それぞれ	カルディスラ王国の宿屋に泊まる
お似合いのカップル	南西の湖でペアリング、ホーリーと戦う
騎士道の真の勇気	ロンターノ離宮　3Fでハインケル、空挺騎士団弓兵[B]×2と戦う
魔法剣って	ラクリーカ王宮でナジット[C]、マヌマットと戦う
サルの見世物	フロウエルに入る
バードウォッチング	カレーダの森に入る
リングアベルの誘い	フロウエルの地下実験室でディローザと戦う
イデアと幽霊船	ファンキー・フランキスカ号でバルバロッサと戦う
スペシャルパフェ	エタルニア公国に入る
レスター卿の長広舌	初めて吸血鬼城で叙任の絵を調べる

7章 繰り返す世界～DASH～

忌まわしい記憶を取り戻したリングアベルや、ユルヤナの老師の忠告も空しく再び儀式に失敗した一行。深い落胆に包まれながら為す術もなく、4度目のクリスタル解放へと向かうのだった。

章クリアまでの推奨Lv 75

CHECK!!

またしても宿屋で目覚める

7章は再びカルディスラ王国の宿屋から開始。7章では、6章以前とはサブシナリオの内容が大きく変化しており、アスタリスク所持者たちの意外な一面を知ることができる。次ページを参照しつつ挑んでみよう。

CHAT	ちゃっちゃっと

風の祭壇に入り、オルトロス【氷】(左頭)、オルトロス【炎】(右頭)と戦闘 ▸P 304

Xボタンを連打して風のクリスタルを解放

CHAT	疲労
発生条件:1つ目のクリスタルを解放	

水の祭壇に入り、ルサルカと戦闘 ▸P 314

Xボタンを連打して水のクリスタルを解放

CHAT	休憩
発生条件 2つ目のクリスタルを解放	

ミスリル鉱山　B2から地底火山洞へ入る

地底火山洞　1F　西から火の神殿へ入る

火の祭壇に入り、チャウグナルと戦闘 ▸P 327

Xボタンを連打して火のクリスタルを解放

CHAT	今度こそ
発生条件:3つ目のクリスタルを解放	

9 不死の塔　4Fから土の神殿に入る

10 土の祭壇に入り、ギガースリッチと戦闘 ▸P 338

11 Xボタンを連打して土のクリスタルを解放

CHAT	4度目の
発生条件:4つ目のクリスタルを解放	

ホーリーピラーに入る

8章へ ▸P 290

上記以外に7章で発生するパーティチャット

CHAT	発生条件
何千回、何万回繰り返されてきたこと	ノルエンデ渓谷　山頂に入る
いただきます	フロウエルに入る
立派な角	カレーダの森に入る
ガレット	ハルトシルトに入る
料理の行方	ユルヤナの森の仕立屋でユルヤナ、メフィリア、バルバロッサと戦う

これまでのボスが様々な組み合わせで登場

7章で楽しめるサブシナリオは下記の8つ。いずれもアスタリスク所持者がパーティを組んで戦いを挑んでくる。敵の行動は6章以前と似ているものの、人数が多いぶん倒す順番や回復のタイミングが重要になる。なお、⑥以外のサブイベントは7章開始時から挑戦可能だ。

◀イベントではアスタリスク所持者たちの過去の因縁や仲間関係などが明らかに。

7章のサブシナリオと登場するボス

①
発生場所 セントロ遺跡(P.298)

ペットを連れたオミノスとひと悶着あったあと、加勢に現れたハインケルたちとも戦うことに。彼ら騎士団の信頼関係が垣間見える。

②
発生場所 ユルヤナの森の仕立屋(P.312)

ユルヤナとの戦いに臨もうとするティスたちだったが、ちょうどある目的を達したメフィリアとバルバロッサがユルヤナの元を訪れる。

③
発生場所 フロウエルの花園(P.318)

ヴィクトリア主催の女子会にて、女子力を発揮するアルテミアとキキョウ。そこに現れたティスたちは無粋な邪魔者でしかなかった。

④
発生場所 エイゼン大橋(P.329)

プリンとの戦闘中に現れたジャッカルは、戦闘後にプリンを連れていってしまう。行き先はラクリーカ王宮(P.307)のようだが……。

⑤
発生場所 エタルニア公国(P.339)

エタルニアの街で出会った、かつての隊長と部下たち。そこに現れたティスたちを見て、エインフェリアは唐突に力試しを提案する。

⑥
発生場所 エタルニア公国軍 総司令部 P.342

「⑤旧・エタルニア市街占領部隊」を終えると発生するサブシナリオ。総司令部の地下牢で、3人がよからぬことを計画しているようだ。

⑦
発生場所 エタルニア公国軍 総司令部 P.346

光と闇――相反する剣をもつ聖騎士と暗黒騎士との戦いのなか、剣聖までもが加勢してくる。冴え渡る剣技に耐えることはできるのか。

⑧
発生場所 吸血鬼城(P.357)

不死の体をもつというレスター卿に、ある目的で接触するヴィクター。そのやりとりは、ある生命の生まれに関わるのかもしれない。

8章 繰り返す世界～OVAL～

4度目のクリスタル解放も失敗し、邪悪なるものの正体もわからぬまま5回目の世界へ。ひたすらにクリスタルの解放を繰り返すうち、すべて夢なのかもしれないと思うティズたちだったが、めげることなく神殿へ向かった。

章クリアまでの推奨Lv 80

CHECK!

8章では公国軍との決戦がある

8章もカルディスラ王国の宿屋から開始。サブシナリオは一新され、エタルニア公国軍が総力を挙げて戦いを挑んでくる。まず各地でサブシナリオをクリアしたあと、公国軍総司令部での最終決戦に臨もう。

CHAT 夢の中

CHAT 食いしん坊万歳

風の祭壇に入り、オルトロス［氷］（左頭）、オルトロス［炎］（右頭）と戦闘 ▸P 304

Xボタンを連打して風のクリスタルを解放

水の祭壇に入り、ルサルカと戦闘 ▸P 314

Xボタンを連打して水のクリスタルを解放

ミスリル鉱山 B2から地底火山洞へ入る

地底火山洞 1F 西から火の神殿へ入る

火の祭壇に入り、チャウグナルと戦闘 ▸P 327

Xボタンを連打して火のクリスタルを解放

CHAT ゆらぎ
発生条件:3つ目のクリスタルを解放

不死の塔 4Fから土の神殿に入る

土の祭壇に入り、キガースリッチと戦闘 ▸P 338

Xボタンを連打して土のクリスタルを解放

CHAT 待っている
発生条件:4つ目のクリスタルを解放

ホーリーピラーに入る

最終章へ ▸P 359

上記以外に8章で発生するパーティチャット

CHAT	発生条件
ラクリーカの激辛料理	ラクリーカに入る
マイ七味	エタルニア公国軍 総司令部の六人会議 議事堂で聖騎士ブレイブ率いる最終部隊と戦ったあと、墓標の村の老人と話す

エタルニア公国軍との決戦に挑め！

8章では下記の①～⑤で各部隊と戦ったあと、エタルニア公国軍の総司令部にて⑥の決戦に臨むことになる。総司令部の決戦では敵の組み合わせが再編されており、非常に強力な連携攻撃を行なってくる。こちらも、それぞれに適したパーティ編成で挑む必要があるだろう。

◀公国元帥ブレイブの命令により、各地の部隊は公国本土へと召集される。

8章のサブシナリオと登場するボス

①
発生場所 ロンターノ離宮（P 301）

公国から巫女を傷つけるなとの命令を受けてなお、風の巫女一行を迎え撃とうとするハインケルたち。それが空挺騎士団の流儀らしい。

②
発生場所 ラクリーカ（P 307）

本国撤退を決めたマヌマットだが、財産が惜しいポリトリィ会長は断固として動かない。そうこうしているうちにティズたちが

③
発生場所 フロウエル（P 316）

本国帰還に胸をなでおろすエインフェリアら三姉妹と、元帥に反感をもつディローザ。一触即発の場にティズたちは立ち入ってしまう。

④
発生場所 シュタルクフォート（P 332）

撤退を図る黒鉄之刃に対し、盾派部隊の追撃が迫る。副長のバルバロッサがティズたちを待ち受けるが、カミイズミはどこへ……？

⑤
発生場所 吸血鬼城（P 357）

レスター卿1人との戦いと思いきや、戦闘開始直後にユルヤナが乱入。永いときを生きてきた2人が手を組んで戦いを挑んでくる。

⑥
発生場所 エタルニア公国軍 総司令部（P 341～346）

総司令部に集結したアスタリスク所持者たちは、ブレイブの作戦にもとづいたパーティを組み、各階で待ち受けている。その編成はただ強さのみを求めた最凶の布陣だ。さらに、先鋒から大将まですべてを倒したあとには、最後の試練（P.347）に挑戦することができる。

5~8章　地方別マップインデックス

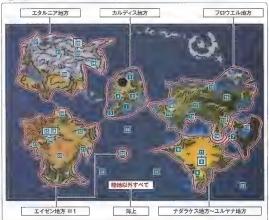
5章以降は、カルディス地方などの地方別にマップを掲載している。
自分が向かう先のマップは、このページで探して確認しよう。

地方別に敵や宝箱の情報を確認

飛空艇を序盤から利用できる5章以降では、クリスタルを解放してメインシナリオを進めるのも、サブシナリオに挑戦するのも、順番は自由だ。行きたい場所を自分で決めて、右のインデックスで掲載ページを探すといい。

なお、以降のマップページでは、各地方に出現する敵のほか、隠し通路の宝箱や鍵のかかった青い宝箱、各章でのサブシナリオの変化といった情報も掲載している。これらもチェックしつつ、新たな世界を旅してみよう。

▲ワールドマップ北東のクストラ列島は、5章～8章では変化がなく、出現する敵も序章～4章と同じ。

5章以降のワールドマップと地方区分（アイコンは次のページのインデックスと対応）

※1：エイゼン地方の敵が出現する26動力機関室には、飛空艇グランシップから行ける(P.334)。

地方別掲載ページインデックス（地方別に50音順で掲載。シナリオ区分はメインシナリオとサブシナリオのどちらに関連するかを表す）

地方	地名	シナリオ区分		ページ
カルディス地方	1 カルディスラ王国	メイン	サブ	P.294
	2 セントロ遺跡	メイン	サブ	P.298
	3 南西の湖	メイン	サブ	P.297
	4 ノルエンデ渓谷	メイン	サブ	P.296
	5 ロンターノ離宮	メイン	サブ	P.299
ナダラケス地方～ユルヤナ地方	6 風の神殿	メイン	サブ	P.303
	7 祈祷衣の洞穴	メイン	サブ	P.305
	8 大風車工区	メイン	サブ	P.309
	9 ナダラケス遺跡	メイン	サブ	P.308
	10 ユルヤナの森の仕立屋	メイン	サブ	P.311
	11 ラクリーカ	メイン	サブ	P.306
フロウエル地方	12 カレーダの森	メイン	サブ	P.319
	13 キレート山	メイン	サブ	P.323
	14 瘴気の森 ※2	メイン	サブ	P.322
	15 ダスク遺跡	メイン	サブ	P.320
	16 不気味な樹上	メイン	サブ	P.317
	17 フロウエル	メイン	サブ	P.315
	18 フロウエルの花園	メイン	サブ	P.317
	19 水の神殿	メイン	サブ	P.314

地方	地名	シナリオ区分		ページ
エイゼン地方	20 エイゼン大橋	メイン	サブ	P.329
	21 海岸の廃屋	メイン	サブ	P.333
	22 グラーブ砦	メイン	サブ	P.333
	23 グランシップ ※3	メイン	サブ	P.334
	24 シュタルクフォート	メイン	サブ	P.330
	25 地底火山洞	メイン	サブ	P.326
	26 動力機関室	メイン	サブ	P.335
	27 ハルトシルト	メイン	サブ	P.328
	28 火の神殿	メイン	サブ	P.327
	29 ミスリル鉱山	メイン	サブ	P.325
エタルニア地方	30 エタルニア公国	メイン	サブ	P.339
	31 エタルニア公国軍 総司令部	メイン	サブ	P.340
	32 土の神殿	メイン	サブ	P.338
	33 不死の塔	メイン	サブ	P.337
	34 墓標の村	メイン	サブ	P.340
海上	35 ファンキー・フランキスカ号	メイン	サブ	P.349
	36 ホーリーピラー	メイン	サブ	P.349
※4	37 吸血鬼城	メイン	サブ	P.350

※2：場所はナダラケス地方だが、出現する敵はフロウエル地方のものとなっている。
※3：飛空艇グランシップの内部に入った場合も同様のマップになっている。　※4：場所はエタルニア地方だが、出現する敵が異なるため別に掲載した。

地方別マップページの特別な表記について

P.294～P.349に掲載している地方別マップページでは、これまでのマップ攻略ページと一部異なる表記を用いている。読み進める前に以下で確認しておこう。なお、P.350の吸血鬼城以降のページについては、これまでのマップ攻略ページと同様の表記になっている。

地方別マップページの見方

1 地方名

地方の名称。また、右横にあるワールドマップではその地方がどの範囲なのかを赤枠で囲んで示している。

2 敵データ

その地方のフィールドやダンジョンで出現する敵をまとめて紹介している。詳しい出現フロアについては、「出現場所」の項目で確認してほしい。また、5章以降の章では敵データは共通となっている。

3 場所名

タウンやダンジョン、フィールドの場所名と、仕掛けや宝箱の参照ページ。さらに、そこで進められるメインシナリオやサブシナリオの内容を簡単に紹介している。また、章を限定していないものは、5章～8章で共通の内容である。

4 ミニマップ

掲載しているマップは簡略版であり、仕掛けなどは掲載していない。詳細なマップは序章～4章までのページを参照してほしい。なお、鍵のかかった青い宝箱と隠し通路の先の宝箱、冒険家の場所に関しては掲載している。

カルディス地方

5章以降でも旅の始まりはこの地方から。フィールドやダンジョンでは、序章で戦ったエタルニア空挺騎士団と再戦できる。

カルディスラ王国の宿屋で目覚める

5章以降は、どの章でもカルディスラ王国の宿屋で目覚めて、新たな世界での旅が始まる。この地方でメインシナリオの目的地となるのはノルエンデ渓谷のみだが、5章ではティズだけで山頂を目指すことになる。以前より強い敵が出現するので、しっかり準備して向かおう。

◀5章や6章で国王に話しかけると、Dの手帳のページが増えていく。

◀ティズ１人のときは戦闘を避けたい。「とんずら」で逃げるのも手だ。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

コボルト	人型	▶P.413			
Lv	40	HP	2000		
pg	136	Exp	68	Jp	7
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	全域				
主な行動	声枯れ毒（物理ダメージ＋沈黙）				
アイテム	獣の肝（10%） 稲妻の欠片（5%） 獣の肝（80%） クロスアクス（40%）				

スペクター	屍霊	▶P 439			
Lv	53	HP	4500		
pg	304	Exp	152	Jp	16
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	フィールド全域［夜のみ］				
主な行動	とりつき（死の宣告） カーズ［単］物理攻撃力・物理防御力ダウン				
アイテム	死霊の骨（10%） 六花晶（5%） 六花晶（40%） やまびこ草（60%）				

[illegible]	人型	▶P 413			
Lv	40	HP	2000		
pg	136	Exp	68	Jp	7
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	全域				
主な行動	シールドバッシュ（物理ダメージ＋麻痺）				
アイテム	獣の肝（10%）／稲妻の欠片（5%） 獣の肝（80%）／氷炎の盾（40%）				

[illegible]	人型	▶P 413			
Lv	40	HP	2000		
pg	136	Exp	68	Jp	7
属性	火 水 雷 風 土 光 闇				
出現場所	全域				
主な行動	ダブルショット、ランダムな対象に2回物理ダメージ）				
アイテム	ポーション（5%） 獣の肝（100%）				

⚠ この敵に注意！

麻痺効果のある「シールドバッシュ」や、ほかの敵への物理攻撃をふせぐ「たちはだかる」を使う、やっかいな相手。「たちはだかる」のせいでコボルトを倒すのが遅れると、「ブレイブ泥棒」でBPを減らされて被害がかさむ。黒魔法の「サンダラ」などで弱点を突いて、早めに倒すこと。

◀火属性と水属性を無効化できる「氷炎の盾」を盗める。ぜひとも4人ぶん集めておこう。

カルディスラ王国

ショップや隠しアイテム ▶P.162

イデアやリングアベルと合流する(5章)

POINT

5章のスタート地点は、序章と同じ宿屋の中。ティズは調査のため単身ノルエンデ渓谷に向かう。

POINT

6章以降は宿屋の主人の態度が変わって無料では泊めてくれなくなり、80pg支払う必要がある。

POINT

6章にて、墓地を調べてみると、大穴に飲み込まれて亡くなった、ある人物の墓を見つけられる。

イデア
5章 で話しかける

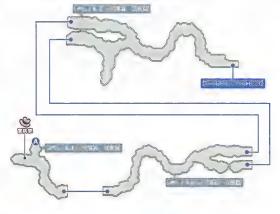
リングアベル
5章 で話しかける

ワールドマップ ▶P.292

ノルエンデ渓谷

仕掛けや宝箱 ▶P.164

山頂でアニエスと合流する(5章)

山頂でコボルトを倒す(6章魔界幻士編)

POINT

5章のメインシナリオでは、ここでアニエスと合流する。合流後はカルディスラ王国まで戻ろう。

POINT

6章魔界幻士編のサブシナリオではコボルトの襲撃を受ける。通常の敵なので苦戦はしないだろう。

POINT

終章か真終章まで物語を進めて山頂を訪れると、ここに魔法陣が出現して、とある場所へワープすることができる(P.368)。

南西の湖

仕掛けや宝箱 ▶P 167

ベアリング、ホーリーを倒す(5・6章)

ワールドマップ(カルディスラ王国周辺)

POINT

フィールド上でカルディスラ王国の南西にある湖を調べると、ベアリングとホーリーに戦いを挑むことができる。

BATTLE(下記参照)

湖を調べると戦闘開始。

カルディスラ王国

BATTLE 5・6章

大幅強化された「エアロ」と「練気【自爆】」に用心

ホーリーの「エアロ」が全体化されて強力になっているため、「風の護符」を装備してダメージを抑えつつ、ホーリーから倒そう。また、ベアリングはHPが30%未満になると毎ターン「練気【自爆】」を連発するようになる。毎ターン「ケアルガ」で全体回復して耐えていれば、そのうち「練気【自爆】」のダメージで自滅してくれるはずだ。

ベアリング ▶P 453

ホーリー ▶P.454

「痛覚麻痺」と「スピリットバリア」の組み合わせ技

薬師の「痛覚麻痺」は1～2ターン目にいっさいダメージを受けず、2ターン目の最後に累積ダメージをまとめて受けるというもの。累積ダメージは軽減できないが、ヴァルキリーの「スピリットバリア」を使っておけばHPの代わりにMPが減り、HPダメージを0にできる。敵の数が多い5章以降のボス戦で、戦闘開始直後をしのぐ方法として有効だ。

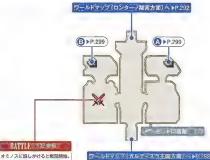
◀この方法を使う場合は、2ターン目に「スピリットバリア」を使用しておくのが効果的。

INDEX

SUB INDEX

セントロ砦跡

仕掛けや宝箱 ▶P.168

オミノスを倒す(5・6章)
ベアリング、オミノス、ハインケルを倒す(7章)

BATTLE 5・6章

使う魔法が強化されている

4章以前は「ファイア」ばかり使っていたオミノスだが、5章以降は威力の高い「サンダー」による単体攻撃と、「ファイラ」による全体攻撃を行なうようになっている。全属性ダメージを軽減する導師の「大精霊の加護」が使えるなら、受けるダメージを抑えて倒せるはずだ。

下画面

▲5章では100%の確率で「伊勢守」を落とす。イデアの刀をオミノスが持っている理由とは……。

オミノス
▶P.454

BATTLE 7章

回復役は火属性を無効化しておこう

最初にオミノス、バハムート(P.472)と戦い、いずれかを倒すとオミノス、ハインケル、ベアリングと戦う2戦目に突入する。1戦目ではオミノスの「ファイラ」、バハムートの「ピコフレア」に気をつけたい。いずれも火属性の攻撃なので、回復役は「氷炎の盾」を装備して火属性無効の状態にしておくと安心だ。こちらからの攻撃は、オミノスを物理攻撃で狙うか、バハムートを水属性の魔法で狙うといい。

2戦目は3体を倒す順番がポイント。まずは、ほかの味方をかばうハインケルに攻撃を集中させる。雷属性の弱点を突いて大ダメージを与えていこう。ベアリングはHPが30%以下になると「練気【自爆】」を連発するため、オミノス→ベアリングの順に倒すこと。

オミノス
▶P.454

ハインケル
▶P.455

ベアリング
▶P.453

◀導師の「大精霊の加護」や「神秘」で火属性を軽減または無効化する方法もとても有効。

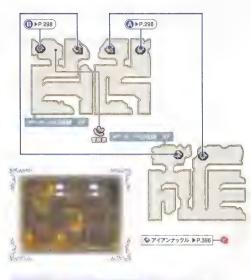
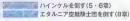
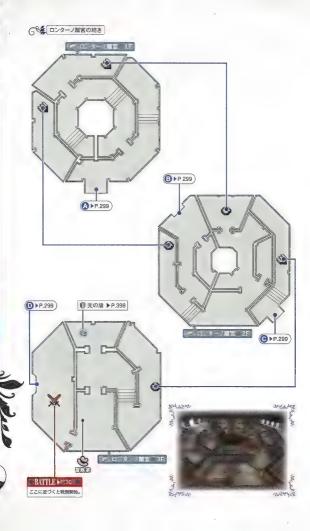
B ▶P.298
A ▶P.298

アイアンナックル ▶P.396

ロンターノ離宮

仕掛けや宝箱 ▶P.171

ハインケルを倒す(5・6章)
エタルニア空挺騎士団を倒す(8章)

ロンターノ離宮の続き
B ▶P 299
A ▶P.299
D ▶P.299
光の盾 ▶P.398
C ▶P.299
冒険家
BATTLE
ここに近づくと戦闘開始。

BATTLE 5・6章

雷属性の全体攻撃でお供を一掃

行動は序章とほぼ変わらず、2体の空挺騎士団弓兵【B】がお供として登場するのも同じ。まずは雷属性の弱点を突ける黒魔法の「サンダガ」や召喚魔法の「デウスエクス」でお供を一掃。その後、ハインケルのHPが50%未満になると、ブレイブを使って「踏み込む」を連発するようになる。これをデフォルトで耐えたあと、BPがマイナスになっているうちに反撃すれば安全に倒せるはずだ。

ハインケル
▶P.455

BATTLE 8章

オミノスの「ファイガ」を警戒しよう

4人のうちオミノスは、強力な火属性の魔法である「ファイガ」を全体に放ってくる。魔法防御力が低いと「ファイガ」で4000近いダメージを受けることもあり、とても危険だ。「氷炎の盾」で無効化するか、「ローレバレッジ」や「大精霊の加護」などのアビリティを使って「ファイガ」に耐えられるようにしておくこと。

オミノスを最初に倒したいところだが、「鉄壁」を使いつつ味方をかばうハインケルもやっかいだ。スーパースターの「パワーオブラブ」などで攻撃役の攻撃力をアップさせ、防御力の高いハインケルをできるだけ早く倒したいところ。ハインケルを撃破したらオミノス、ホーリーの順で撃破し、「練気【自爆】」を使うベアリングを最後に残すと安全だ。

ホーリー
▶P.454
ハインケル
▶P.455
オミノス
▶P.454
ベアリング
▶P.453

◀魔法ダメージ軽減のためスーパースターの「ココロノカギ」で魔法防御力を高めたい。

◀魔法剣の「サンダガ」で武器に雷属性を付加すれば、ハインケルの弱点を突ける。

PARTY ARRANGE

「リフレク」で「ファイガ」を跳ね返す

オミノスの強力な「ファイガ」を封じるため、白魔法の「リフレク」で反射する作戦を試してみる。通常の場合、「リフレク」は味方単体にしかかけられないので、あらかじめ「何でも全体化」もセット。すると、狙いどおり「ファイガ」を反射して敵に大ダメージを与えることに成功。なお、味方の回復は魔法で行なえなくなるため、薬師の「広域」を利用した。

忍者	スーパースター	薬師	海賊
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
魔法剣	精霊	白魔法	商売

◀「リフレク」の効果は4ターン持続する。効果が切れる前にかけ直しておくことが大切だ。

◀味方4人が反射した「ファイガ」は、敵1体に集中して当たるため大ダメージを与えられる。

ナダラケス地方～ユルヤナ地方

ナダラケス地方には風の神殿が存在。ユルヤナ地方はメインシナリオのほか、魔界幻士のサブシナリオの舞台にもなっている。

魔法剣士を先に倒すと戦闘が楽になる

ラクリーカ周辺のナダラケス地方では、シーフ、商人、時魔道士＆魔法剣士のサブシナリオが発生。以前はシーフ編や商人編での戦闘に魔法剣士のナジットが現れていたが、5・6章では先に時魔道士＆魔法剣士のサブシナリオでナジットを倒してしまえば、別のサブシナリオには登場しなくなる。シーフ編や商人編で現れるナジットからは稀少なアイテムを得ることもできないので、先に倒してしまった方が楽だ。

また、6章以降はユルヤナ地方で魔界幻士のジョブを取得するチャンスがある。物語を深く楽しみたいなら、ぜひ6章でプレイしよう。

▲風の神殿ではオルトロスと再戦する。火属性と水属性を無効化できる「氷炎の盾」があると便利だ。

▲5章と6章ではティズとアニエスだけで祈祷衣の洞穴に挑む。すっぴん技の「とんずら」があると安心。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

[illegible]	無機	▶P 451				
Lv	55	HP	5000			
pg	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	風の神殿全域					
主な行動	死の宣告【強】(全体に死の宣告)／ストップ(ストップ)					
アイテム	魔物の繊維(10%) エクスポーション(40%)／やまびこ草(60%)					

[illegible]	人型・屍霊	▶P 414				
Lv	40	HP	4000			
pg	304	Exp	152	Jp	16	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域					
主な行動	振り回す(全体物理ダメージ)					
アイテム	魔物の繊維(5%) ダークマター(40%)／万能薬(60%)					

[illegible]	人型	▶P 414				
Lv	55	HP	6000			
pg	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	風の神殿全域					
主な行動	ランパート(味方全体に1回だけ物理攻撃無効効果)					
アイテム	魔物の繊維(10%) 金の砂時計(60%)／エクスポーション(40%)					

[illegible]	獣	▶P 423				
Lv	34	HP	4000			
pg	304	Exp	152	Jp	16	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域					
主な行動	デス(即死)／フィアー【単】(恐怖)					
アイテム	魔物の繊維(5%) 金の針時計(60%)／エーテルターボ(40%)					

シルドドラゴン		竜		▶P 445	
Lv	55	HP	6000		
pq	1392	Exp	696	Jp	70

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	風の神殿全域
主な行動	ガードデフォルト（デフォルト時のダメージ軽減）
アイテム	魔物の繊維（10%）／硬い鱗（5%） 竜の牙（40%）／ポーション（60%）

スペクター		屍霊		▶P 439	
Lv	53	HP	4500		
pq	304	Exp	152	Jp	16

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	全域 ※1
主な行動	とりつき 死の宣告　カーズ【単】物理攻撃力・物理防御力ダウン）
アイテム	死霊の骨（10%）／六花晶（5%） 六花晶（40%）／やまびこ草（60%）

ルクスランタン		無機		▶P.450	
Lv	34	HP	3000		
pq	304	Exp	152	Jp	16

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

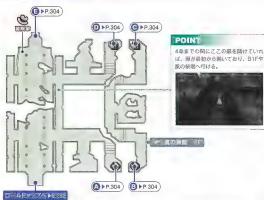
出現場所	全域 ※2
主な行動	ホーリー【弱】（光属性魔法ダメージ）　閃光（全体に暗闇）
アイテム	魔物の繊維（5%）　エーテルターボ（5%） ピカピカ虫（40%）　エーテルターボ（60%）

※1　フィールドは夜のみ。風の神殿全域、ナダラケス遺跡　1F、祈祷衣の洞穴　1Fはのぞく。
※2　風の神殿全域、ナダラケス遺跡　B1はのぞく。

⚠この敵に注意！
クロケット

単体を即死させる「デス」を使う恐るべき相手。ティズとアニエスだけで挑む祈祷衣の洞穴にも出現するため、即死を防ぐ「セーフティリング」を2人に装備させておくこと。もし「セーフティリング」がないなら、すっぴん技の「とんずら」や時空魔法の「テレポ」で逃げるのも手だ。

風の神殿
仕掛けや宝箱 ▶P.184

オルトロスを倒して
風のクリスタルを解放する

BATTLE 5~8章

「氷炎の盾」があるならあえて弱点を突かない

1章に比べ能力は上がっているものの、属性ダメージの軽減や無効化の手段が増えたぶん戦いは楽だ。特に火属性と水属性を両方とも無効化する「氷炎の盾」があれば、「凍気」や「獄炎」などでダメージを受けなくなる。あえて敵の弱点を突かないように戦えば「噛みつき」や通常攻撃を使われることも少なくなり、安全に戦える。

オルトロス
▶P.472

祈祷衣の洞穴

仕掛けや宝箱 ▶P.189

ティズとアニエスだけで
B3を目指す（5・6章）

POINT

メインシナリオではティズとアニエスの2人だけで進むことに。敵の数が多いときは無理せず逃げることも大切。

POINT

5章と6章のメインシナリオでは、ここでユルヤナの老師と話すことが目的。ボスとの戦いはない。

ラクリーカ

ショップや隠しアイテム ▶P 178

- ボリトリィ会長を倒す(5・6章)
- ジャッカル、マヌマット、プリンを倒す(7章)
- マヌマット・ボリトリィ商会を倒す(8章)

ラクリーカの街

A ▶P.307

ワールドマップへ ▶P.292

冒険家

大風車工区 ▶P.309

ワールドマップへ ▶P.292

BATTLE 5・6章

「テイクオーバー」は2000ダメージに強化

以前も難敵だったボリトリィ会長だが、5・6章でも強さは健在で「テイクオーバー」のダメージが2000に上昇。少なくともHPを2001以上に保ち、同時に複数人が倒されないようにしよう。なお、ボリトリィ会長とナジット【B】はどちらも盗めるアイテムを持っていない。

ボリトリィ会長
▶P.456

ナジット【B】※
▶P 457

マヌマット・ボリトリィ商会

BATTLE(左記参照)
ボリトリィ会長に話しかけると戦闘開始。

※：時魔道士&魔法剣士編(P 310)で先に倒しておくと登場しない。

BATTLE（下記参照）
ここに近づくと戦闘開始。

A ▶P.306

BATTLE 7章

「ストップ」対策をしておこう

7章のエイゼン大橋(P.329)でプリンとジャッカルを倒したあと、ラクリーカ王宮で戦闘が発生する。プリンが「パワーオブプラブ」で物理攻撃力を高め、ジャッカルが通常攻撃などで攻めてくる流れは、エイゼン大橋のときとほぼ同じ。今回加わったマヌマットは「ストップ」を多用してくる。あらかじめ回復役は「ストップ無効」のサポートアビリティをセットし、味方がストップ状態になったら「デスペル」で回復しよう。

敵が使う攻撃のなかでは、マヌマットの「クエイラ」がもっとも強力だ。ここは「大精霊の加護」などで受けるダメージを減らしつつ、マヌマットに集中攻撃を仕掛けて最初に倒してしまおう。次に攻撃力が高いジャッカルを倒してしまえば、勝利は目前だ。

マヌマット ▶P.458
ジャッカル ▶P.455
プリン ▶P.461

◀今回のプリンは孤立しても黒鉄之刃刀兵などの味方を呼ぶことがなく、簡単に倒せる。

BATTLE 8章

マヌマットを最優先で狙う

4人のうちマヌマットが「ストップ」、ナジットが「魔法剣」の「サイレス」を使用してくる。これらで受けるストップと沈黙は、アクセサリやサポートアビリティ、導師の「妖精の加護」などで無効化しよう。敵のなかでは、全体攻撃である「クエイラ」を使ってくるマヌマットが危険。魔法防御力が低いと味方全体が3000以上のダメージを受けるため、できれば商人の「ローレバレッジ」を使ってダメージを軽減したい。

こちらが攻撃するときは、「クエイラ」を使うマヌマットを最初に倒しておけば、安全に戦闘を進められるようになる。デフォルトでBPをためつつスーパースターの「パワーオブプラブ」などで味方の攻撃力を高めておき、集中攻撃を仕掛けて倒してしまいたい。

マヌマット ▶P.458
ナジット〔C〕 ▶P.457
ポリトリィ会長 ▶P.458
ジャッカル ▶P.455

ナダラケス遺跡

仕掛けや宝箱 ▶P.180

ジャッカルを倒す(5・6章)

ナダラケス遺跡 1F

ワールドマップへ ▶P.292

ナダラケス遺跡 B1

BATTLE 5・6章

倒して盗んで稀少な装備品を獲得

章が変わってもジャッカルの行動に変化はなく、こちらから盗んで使用する「ポーション」の回復量も500のまま。先に時魔道士&魔法剣士編を終えればナジット【A】も出現しないので、苦戦することはないはずだ。なお、5章と6章でそれぞれアイテムを盗んでから倒せば、「盗賊のナイフ」と「盗賊の小手」を2つずつ獲得できる。

ジャッカル ▶P.455

ナジット【A】※ ▶P.456

※ 時魔道士&魔法剣士編(P.310)で先に倒しておくと登場しない。

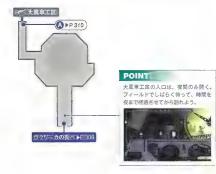
大風車工区

仕掛けや宝箱 ▶P.194

マヌマット、ナジットを倒す(5・6章)

POINT

大風車工区の入口は、夜間のみ開く。フィールドでしばらく待って、時間を夜まで経過させてから訪れよう。

大風車工区の続き

BATTLE(下記参照)
ここに近づくと戦闘開始。

回復役にストップと沈黙の耐性をもたせる

マヌマットの「ストップ」とナジットの魔法剣「サイレス」で状態異常にならないよう、回復役はサポートアビリティやアクセサリを用意。そのうえで、「ストップ」や「ベールガ」を使うマヌマットに攻撃を集中させて倒してしまおう。盗めるアイテムを持っているのはナジット[C]だけなので、マヌマット撃破後にゆっくり盗めばいい。

マヌマット ▶P 458
ナジット[C] ▶P 457

ユルヤナの森の仕立屋

ショップや隠しアイテム ▶P.187

- ユルヤナの老師に相談する（5・6章）
- ユルヤナの老師の試練を受ける（6章魔界幻士編）
- メフィリア、バルバロッサ、ユルヤナを倒す（7章）

POINT

5章ではクリスタルを2つ解放したあとに、6章では3つ解放したあとに老師のもとへ向かおう。

POINT

6章で祈祷衣の洞穴から戻ったあと、ここに来ると魔界幻士編がスタートする。手順はP.287参照。

ユルヤナの森の仕立屋

ワールドマップへ ▶P.292

BATTLE（下記とP.312参照）

ユルヤナに話しかけると戦闘開始。※

※ 6章では魔界幻士編の手順（P.287）を進めたあとに戦闘が発生。

BATTLE 6章

召喚合体の効果を解除しつづける

魔界幻士であるユルヤナは、召喚合体の「プロメテウスの火」や「デウスエクス」を使用して、自身の攻撃力を大幅にアップさせる。その状態から放つ「倍々撃」や「メテオ」を受ければ戦闘不能は必至。味方のうち1人は「デスペル」をかけつづけて、召喚合体の効果を解除しよう。ユルヤナは召喚合体の効果が切れると再び召喚合体を使うことが多いため、効果を解除しつづければ攻撃される回数も減らせるのだ。

ユルヤナ		人型		▶P.465		
Lv	70		HP	150000		
pg	0	Exp	0	Jp	999	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	プロメテウスの火【合体】（物理攻撃力アップ）／デウスエクス【合体】（魔法攻撃力アップ）／倍々撃【強】（物理ダメージ）／メテオ（ランダムに4回魔法攻撃）
アイテム	通 エリクサー（100%） 盗 なし

◀味方に「ヘイスガ」をかけるなどして、毎ターン確実に「デスペル」をかけていこう。

◀ユルヤナには弱点がないため、ひたすら威力倍率の高いアビリティで攻撃するといい。

ユルヤナの森の仕立屋の続き

BATTLE 7章

「倍撃」や「倍々撃」を多用されないように注意

ユルヤナは残りHPが60%未満になると「倍々撃」や「メテオ」を使い、バルバロッサは残りHPが40%未満になると「倍撃」を使い出す。もし、ユルヤナやバルバロッサのHPを均等に減らしてしまうと、これらの強力なアビリティを同時に使われて、パーティが一気に全滅する恐れもあるので十分に気をつけたい。

そこで、まずは5ターンごとに使う「スサノオ」以外に危険な攻撃がないメフィリアを撃破。続いてユルヤナ、バルバロッサの順で、それぞれ集中攻撃して1体ずつ撃破するのがオススメだ。このとき、ユルヤナが「プロメテウスの火」や「デウスエクス」を使用して物理攻撃力や魔法攻撃力を高めてきたら、白魔法の「デスペル」で効果を解除してしまえば、より安全に戦える。

ユルヤナ ▶P.465　バルバロッサ ▶P.461　メフィリア ▶P.459

◀バルバロッサはブレイブも使用して「倍撃」を連続して使う。味方の残りHPには注意。

PARTY ARRANGE（メフィリア&バルバロッサ&ユルヤナ戦）

「ランパート」で強力な物理攻撃を無効化

バルバロッサの「倍撃」とユルヤナの「倍々撃」で受けるダメージを抑えるため、積極的に聖剣技の「ランパート」を使用してみた。「ランパート」はBPを2ずつ消費してしまうので、スーパースターの「もう一度あなたと」でBPを回復して毎ターン使う。攻撃役の忍者も「空蝉之術」も併用しつつ戦ったところ、被ダメージを最小限に抑えられた。

忍者	スーパースター	忍者	スーパースター
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
魔法剣	白魔法	聖剣技	聖剣技

▲商人の「ローレバレッジ」を利用して「ランパート」の消費BPを1にする方法も有効だ。

▲ユルヤナの「メテオ」は防げない。対策として「ココロノカキ」で魔法防御力も高めておいた。

アスタリスク所持者から装備品を拝借

5章以降、特に7章に登場するアスタリスク所持者からは、下表のような性能の高い装備品を盗むことができる。特にディローザがもつ「エルメスの靴」やキキョウがもつ「ブレイブスーツ」は、どのジョブにも役立つ装備なので、ぜひ入手しよう。乱戦中に盗むのは難しいので、導師の「静寂」や薬師の「痛覚麻痺」、ブレイブリーセカンドなどを利用して安全に盗める時間を作るといい。

7章のアスタリスク所持者から盗めるアイテム ※

敵名	盗めるアイテム
ベアリング	冥王の爪
ホーリー	光のローブ
オミノス	ローブオブロード
ハインケル	光の盾
アルテミア	与一の弓
メフィリア	ラミアのティアラ
エインフェリア	聖槍ロンギヌス
ディローザ	エルメスの靴
カダ	竜の牙、エアナイフ
プリン	星のペンダント、ロイヤルクラウン
バルバロッサ	根絶の大斧
キキョウ	ブレイブスーツ
カミイズミ	村正
ヴィクトリア	命の指輪
ヴィクター	心の指輪
聖騎士ブレイブ	ロケット、ブラックベルト
アナゼル	カオスブレイド
レスター卿	ブラッドソード
ユルヤナ	金の髪飾り

※ジャッカル、ポリトリィ会長、ナジット、マヌマットからは何も盗めない。

フロウエル地方

メインシナリオでは水の神殿が目的地。6章の魔界幻士のサブシナリオで訪れるダスク遺跡には、強力な敵が徘徊している。

6章ではヴィーナス三姉妹と同時に戦う

この地方ではブラッドローズ特務隊の面々と再戦できる。そのうちアルテミア、メフィリア、エインフェリアの三姉妹は、6章の魔界幻士編では3人同時に戦うことになる。これまでになく手強い相手なので、十分にキャラクターを育てて装備を整えてから挑むようにしよう。

◀5章以降でも水の神殿でクリスタルを解放することで、海上を移動可能に。

◀ダスク遺跡は強者ぞろい。攻撃力の高いギラファブラリを早めに倒そう。

敵データ(属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す)

ギラファブラリ(A)	蟲	▶P 435					
Lv	55	HP	5500				
pq	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	ダスク遺跡全域						
主な行動	強フェロモン(味方を2体呼ぶ) 共食い(仲間を倒して能力アップ)						
アイテム	落 虫の触角(10%) 盗 虫の触角(100%)						

ギラファブラリ(B)	蟲	▶P 435					
Lv	70	HP	5500				
pq	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	ダスク遺跡全域[ギラファブラリ[A]が呼び出したときのみ]						
主な行動	強フェロモン(味方を2体呼ぶ) 共食い(仲間を倒して能力アップ)						
アイテム	落 虫の触角(10%) 盗 虫の触角(100%)						

[illegible]	獣	▶P 422					
Lv	55	HP	5500				
pq	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	ダスク遺跡全域						
主な行動	ブラスター(全体に麻痺						
アイテム	落 虫の触角(10%)/獣の肝(5%) 盗 虫の触角(80%)/エクスポーション(40%)						

[illegible]	悪魔	▶P 443					
Lv	55	HP	5500				
pq	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	ダスク遺跡全域						
主な行動	ブライン[全] 全体に暗闇 ベ ルカ、全体回避率アップ)						
アイテム	落 虫の触角(10%) 盗 虫の触角(80%)/エーテルターボ(40%)						

ツキヨタケ	植物	▶P.437					
Lv	53	HP	5000				
pq	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	フィールド全域[夜のみ] カレーダの森 南部 瘴気の森全域 キレート山全域						
主な行動	触れるな危険 単体物理攻撃を受けると雷属性反撃+麻痺						
アイテム	落 虫の触角(10%) 盗 虫の触角(80%)/ピカピカ虫(40%)						

ハマドリュアス	植物	▶P.438					
Lv	53	HP	6000				
pq	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域[ダスク遺跡以外]						
主な行動	子守歌 全体に睡眠 永遠の眠り 睡眠状態の対象に即死						
アイテム	落 虫の触角(10%)/妖精の羽根(5%) 盗 虫の触角(80%)/ピカピカ虫(40%)						

INDEX

SUB INDEX

ラフレシア		植物		▶P.436			
Lv	53	HP	5000				
pq	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	全域［ダスク遺跡以外］
主な行動	寄生（自分のHP・MP・BPが対象と同じになる）
アイテム	虫の触角（10%） 虫の触角（80%）、妖精の羽根（40%）

ルク		飛行		▶P.427			
Lv	53	HP	7000				
pq	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	全域［ダスク遺跡以外］
主な行動	トルネード（風属性全体物理ダメージ）
アイテム	虫の触角（10%）／妖精の羽根（5%） 虫の触角（80%）／ピカピカ虫（40%）

⚠ この敵に注意！

ハマドリュアス

「子守歌」でこちらを睡眠状態にしたあと「永遠の眠り」で即死させようとする危険な敵。全員が睡眠状態になると「永遠の眠り」で即全滅するので、フロウエル地方を移動するときは最低1人に「洗濯ばさみ」を装備させること。さもないと敵の先制攻撃を受けて、そのまま全滅もありうる。

◀2～3体同時に出現することも多いので、敵の行動前に火属性の弱点を突いて早めに倒したい。

水の神殿

仕掛けや宝箱 ▶P.207

ルサルカを倒して水のクリスタルを解放する

POINT

いずれかのクリスタルを解放する際に、あることをすると終章に進める。詳しくはP.358を見よう。

BATTLE 5～8章

魅了対策に「ロケット」を複数個用意

2章で戦ったときとは違い、ルサルカが呼び出す分身も魅了効果のある「嬌声」を使ってくる。なるべく多くの味方に「ロケット」を装備させて、魅了を防ぐのが何よりも重要だ。また、分身のHPが10000に増えているので、「サンダガ」や「デウスエクス」など雷属性の全体攻撃を多用できる編成で挑みたい。

ルサルカ
▶P.473

フロウエル
ショップや隠しアイテム ▶P.204

ディローザを倒す(5・6章)
ブラッドローズ特務隊を倒す(8章)

5章～8章のそれぞれでおばばに話しかけると、Dの手帳のオリビアの項目にページが追加される。ちなみに、館にいる少女は、未来の水の巫女候補のようだが、名前はわからない。

ワールドマップへ ▶P.292

A ▶P.316

INDEX

SUB INDEX

フロウエルの続き

POINT

戦闘後にイデアが「ブラボービキニ」を装備できるようになる。姿も下のように変わるので、要チェックだ！

BATTLE 5・6章

伊達男の手の内に変化はなし

4章以前と同じく、こちらが攻撃するほど「リベンジャー」の効果でBPがたまって連続攻撃をしかけてくる。味方の回復が必要なときは、あえて攻撃の手をゆるめて敵のBPを増やさないようにするといい。なお、5章以降でディローザを倒すと、一度だけDの手帳の「赤の手記」が更新される。

ディローザ
▶P.460

BATTLE 8章

守りを固めてダメージと状態異常を防ぐ

ディローザの「フィアー」で恐怖、「魅惑の香水」で魅了の状態異常を受けるため、あらかじめアクセサリやサポートアビリティ、「妖精の加護」を利用して防げるようにしておこう。敵の攻撃のなかでは、アルテミアの「マルチバースト」の威力が高め。スーパースターの「まもってあげるよ」などで物理防御力を高め、ダメージを軽減したい。そのうえで、火属性の魔法や魔法剣でアルテミアの弱点を突き、最初に倒しておこう。

残りの3体は、メフィリア、エインフェリア、ディローザの順で倒すのがオススメ。このうちエインフェリアはHPが40%以下になると、「スピリットバリア」を使用する。しばらくHPを減らせなくなるため、「デスペル」で「スピリットバリア」の効果を消すこと。

ディローザ
▶P.460

エインフェリア
▶P.459

メフィリア
▶P.459

アルテミア
▶P.458

◀スーパースターの「ココロノカギ」を使って、ディローザの「サンダラ」のダメージも軽減。

◀メフィリアは5ターンごとに必ず「ギルタブリル」を使う。デフォルトで耐えよう。

不気味な樹上

アルテミアを倒す(5章)

BATTLE 5章

攻撃力の高いお供の特務隊に注意

アルテミアのみならず、同時に現れる特務隊槍兵[A]と特務隊魔道兵も攻撃力が高く、早めに数を減らさないと苦戦を強いられる。まずは雷属性の弱点を突いて特務隊槍兵[A]を倒し、次に特務隊魔道兵を撃破。アルテミアだけになったら「マルチバースト」をデフォルトで耐えたあと、攻撃に転じよう。

アルテミア
▶P.458

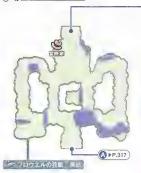
フロウエルの花園

仕掛けや宝箱 ▶P.210

メフィリアを倒す(5章)
メフィリア、キキョウ、ヴィクトリアを倒す(7章)

モクチンの花
(触れると沈黙状態になる)

フロウエルの花園の続き

■・・・モクチンの花
（触れると沈黙状態になる）

BATTLE（下記参照）
5章ではマップに入ると戦闘開始。7章ではヴィクトリアたちに近づくと戦闘開始。

BATTLE 5章

特務隊槍兵【B】を倒さずに残しておく

メフィリアが3ターンごとに使う「ギルタブリル」は、「大地の護符」があれば脅威にはならない。それよりも「手下招集」で呼び出される特務隊槍兵【B】と特務隊弓兵【B】が危険だ。特に特務隊弓兵【B】はあらゆる能力が高いため先に倒しておきたい。ただし、お供を両方倒すと何度も「手下招集」を使われてしまうので、特務隊槍兵【B】は残して「スリプル」などで眠らせておこう。

メフィリア
▶P.459

BATTLE 7章

キキョウの反撃をアビリティで防ぐ

敵のうちヴィクトリアは「ポイズン」で味方全体を毒状態にしたあと、「滅」で大ダメージを与えてくる。毒状態さえ防げば「滅」を使われないので、アクセサリなどで予防しておこう。同じくヴィクトリアが使う「ダーク」は、「闇の盾」を装備して無効化するといい。

敵を倒す順番は「マルチバースト」が危険なアルテミア、キキョウ、ヴィクトリアの順。ただし、キキョウは物理攻撃を回避したときに反撃する「光陰流水」という能力をもつうえ、物理攻撃を必ず回避する「空蝉之術」も使う点に注意。不用意に手を出すと、回避されたうえに手痛い反撃を受けてしまう。事前に「ランパート」や「空蝉之術」を使っておけば、反撃されてもダメージを受けずにすむのでオススメだ。

ヴィクトリア
▶P.463

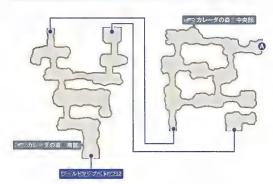
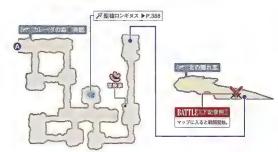
キキョウ
▶P.462

アルテミア
▶P.458

◀キキョウにはブレイブを使った連続攻撃を仕掛け、「空蝉之術」を再度使われる前に倒そう。

カレーダの森

仕掛けや宝箱 ▶P 216

エインフェリアを倒す(5章)

BATTLE 5章

セオリーどおりデフォルトで耐えて反撃

アルテミアやメフィリアと違ってお供を連れていないため、戦いやすい相手。エインフェリアの行動は以前と変わらず、BPを消費する「クレセントムーン」や「ジャンプ」を使って大ダメージを与えてくる。それらをデフォルトで耐えて、敵のBPがマイナスになっているターンに全力で反撃していこう。なお、「盗む」が成功すると光属性の槍である「ホーリーランス」が手に入る。

エインフェリア
▶P.459

ダスク遺跡

仕掛けや宝箱 ▶P.220

サブシナリオ ヴィーナス三姉妹を倒す(6章魔界幻士編)

ダスク遺跡 1F

ワールドマップへ ▶P.292

ダスク遺跡 B1

A ▶P.321

B2

与一の弓 ▶P.394

A ▶P.320

カレッジリング ▶P.404

POINT

魔界幻士のサブシナリオでは、ここにいる水の巫女オリビアをヴィーナス三姉妹から救うのが目的だ。

BATTLE(下記参照)

マップに入ると戦闘開始。

BATTLE 6章

倒しやすいアルテミアを狙おう

6章の魔界幻士編ではヴィーナス三姉妹と同時に戦う。3人のうちメフィリアは5ターンごとに「ギルタブリル」を使うため、ターン数を数えていれば行動を予測でき、デフォルトや導師の「大精霊の加護」などを使うことでダメージを抑えやすい。一方で、エインフェリアとアルテミアの行動はタイミングを予測するのが困難だ。そこで、まずはHPが低く倒しやすいアルテミアに攻撃を集中させて撃破し、数を減らしてしまおう。あとは行動が予測できるメフィリアを後回しにして、エインフェリアから先に倒していこう。

なお、エインフェリアはHPが40%未満になると「スピリットバリア」を繰り返し使う。「デスペル」で効果を解除しつづければ、行動を封じることも可能だ。

メフィリア ▶P.459　エインフェリア ▶P.459　アルテミア ▶P.458

下画面

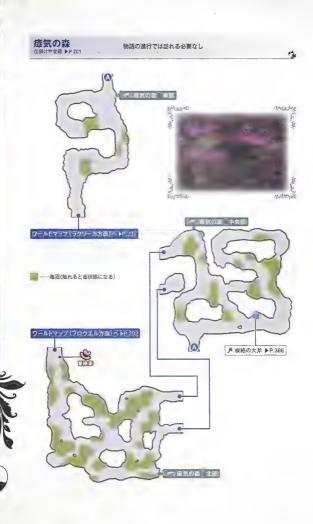
◀3人のうちアルテミアだけが、火属性という弱点をもつ。これも優先的に狙う理由だ。

瘴気の森
仕掛けや宝箱 ▶P 201
物語の進行では訪れる必要なし
瘴気の森 中央部
ワールドマップ（ラクリーカ方面）へ
……毒沼（触れると毒状態になる）
ワールドマップ（フロウエル方面）へ▶P.292
冒険家
根絶の大斧 ▶P.386
瘴気の森 北部
3
SCENARIO

キレート山

仕掛けや宝箱 ▶P 213

物語の進行では訪れる必要なし

POINT

「ジウスドラの罪」を未習得なら、水の隠者に話しかけて試練に挑戦。「氷炎の盾」を装備すれば確実に耐えられる。

A

冒険家

ワールドマップ(ユルヤナの森の仕立屋方面)へ ▶P.292

エイゼン地方

火の神殿があるエイゼン地方は、5章以降でも剣派と盾派が衝突している。前回同様、盾派に協力して黒鉄之刃に挑もう。

火の神殿に行くときは近道を使えば早い

メインシナリオの目的地である火の神殿へ行くためには、3章のときと同じくミスリル鉱山と地底火山洞を抜けていく必要がある。とはいえ、3章の初訪問時に道をふさいでいた岩がなくなっているため、近道を通ればすぐに火の神殿にたどりつけるはずだ。

◀忍者のサブシナリオでは、すでに犯人を知っているため、すぐに戦闘に。

◀エイゼン大橋でグッドマン司令と話すとハルトシルトに入れるようになる。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

サムライゾンビ　屍霊　▶P 439

Lv	53	HP	6000			
pq	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	全域 ※1
主な行動	捨て身斬り（物理ダメージ+自分の物理防御力・魔法防御力ダウン）
アイテム	死霊の骨（10%） なし

スカルナイト　屍霊　▶P 440

Lv	53	HP	6000			
pq	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	全域 ※2
主な行動	ミートチョッパー（対象の最大HPの50%ぶんの物理ダメージ）
アイテム	死霊の骨（10%） 闇の盾（60%）／バッカスの酒（40%）

スカルランサー　屍霊　▶P 441

Lv	53	HP	5500			
pq	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	全域 ※2
主な行動	ボーンクラッシュ（全体に対象の最大HP－現在HPぶんの物理ダメージ）
アイテム	死霊の骨（10%） トライデント（40%）／バッカスの酒（60%）

スカルハンター　屍霊　▶P 441

Lv	53	HP	4500			
pq	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	全域 ※2
主な行動	トリプルショット（ランダムな対象に3回物理ダメージ）
アイテム	死霊の骨（10%） 古代の弓（40%）／バッカスの酒（60%）

フレイムモス　飛行・蟲　▶P 433

Lv	55	HP	6000			
pq	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	地底火山洞　2F　西／1F　西／火の神殿
主な行動	メルトストーム（火属性全体物理ダメージ+物理防御力ダウン）
アイテム	虫の触角（5%）／フロギストン（5%） フロギストン（40%）　やまびこ草（60%）

モグモグ　水棲　▶P 429

Lv	55	HP	6000			
pq	5000	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	地底火山洞　2F　西／1F　西／火の神殿 ※3
主な行動	ヒップアタック（物理ダメージ）
アイテム	死霊の骨（5%）／フロギストン（5%） フロギストン（40%）　万能薬（60%）

※1：フィールドは夜のみ。地底火山洞　2F　西・1F　西、火の神殿はのぞく。　※2　地底火山洞　2F　西・1F　西、火の神殿はのぞく。
※3　エイゼン地方南西の、海岸と山に囲まれた平原にも出現する。

レッドベルム	獣	▶P 424					
Lv	55	HP	7000				
pg	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	地底火山洞 2F 西／1F 西／火の神殿						
主な行動	みなごろし（ランダムな対象に4回物理ダメージ）						
アイテム	盗 獣の肝（5%）／フロギストン（5%） 落 フロギストン（40%）／万能薬（60%）						

⚠この敵に注意！

倒すと5000もの大金を落とすありがたい敵だが、油断していると「ヒップアタック」で数千ものダメージを受けて戦闘不能にされてしまう。物理防御力が非常に高く、デフォルトをすることもあるので、弱点を突ける雷属性の魔法を複数人で使って早めに倒してしまいたい。

⚠この敵に注意！

スカルナイト&スカルラ

スカルナイトの「ミートチョッパー」でHPを半分以下にされたところに、「対象の最大HP－現在HP」のダメージを受ける「ボーンクラッシュ」を受けると非常に危険。どちらの敵を残しても危ないので、白魔法の「ケアルダ」なども攻撃手段にして、敵数を減らすことを優先しよう。

◀スカルナイトからは闇属性を無効化する「闇の盾」が盗める。人数ぶん盗んでおくといい。

ミスリル鉱山

仕掛けや宝箱 ▶P 242

地底火山洞へ向かう

地底火山洞～火の神殿

仕掛けや宝箱 ▶P.249

チャウグナルを倒して
火のクリスタルを解放する

POINT

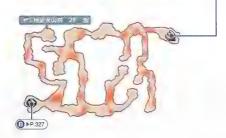
ここを西に進めば、すぐに火の神殿へ行ける。6章Ⅱでは「源氏の兜」が入った青い宝箱を忘れずに回収しよう。

溶岩
（赤く光るときに触れると、最大HPの10%ぶんのダメージを受ける。このダメージで戦闘不能になることはない）

POINT

いずれかのクリスタル解放時に、あることをすると終章に進める。詳しくはP.358を見よう。

POINT

「プロメテウスの火」を未習得なら火の隠者の試練に挑もう。「氷炎の盾」を装備すれば、攻撃を確実に耐えられる。

BATTLE 5~8章

防御力を無視する攻撃で攻めていこう

3章から行動に変化はないので、以前と同じ戦法が通用する(P.253)。ちなみに敵がガード状態でも、防御力を無視する攻撃なら有効なダメージを与えられる。モンクの「点穴」や黒魔道士のサポートアビリティ「魔法防御貫通」をはじめ、シーフの「神速瞬撃」や暗黒騎士の「サガク剣」、商人の「テイクオーバー」も有効。これらを使って、ガード状態でもかまわずダメージを与えてやろう。

チャウグナル
▶P.474

ハルトシルト

ショップや隠しアイテム ▶P 234

サブシナリオ キキョウを倒す(5・6章)

BATTLE 5・6章

回避されない魔法で攻める

4章以前で忍者編をクリアしている場合、5章と6章では邸宅へ入り、外に出て再度入り直すことでキキョウとの戦闘に突入する。物理攻撃を仕掛けると「空蝉之術」で回避されて「光陰流水」の効果で反撃されてしまうため、回避されない魔法を利用して攻めるといい。

△キキョウには弱点とする属性がないので、単純に与えるダメージが大きい攻撃を使って戦おう。

キキョウ
▶P 462

みんなの戦場アイドルが場末の酒場で……

5章と6章、7章でプリンを倒したあと、海上に浮かぶグランシップ(P.334)にある酒場・ウミウシ亭を訪れてみよう。すると、そこでは引退を宣言したはずのアイドルが、かつての大ヒット(?)ソングを熱唱しているのだ。きらめく照明、ミナぎるオーディエンス　規模は小さいながらも戦場アイドルのパワーは健在のようだ。

◀5章時点では観客が少ないが、6章→7章と章が進むにつれて人数が増えていく。

エイゼン大橋

ショップや隠しアイテム ▶P 241

プリンを倒す(5・6章)
プリン、ジャッカルを倒す(7章)

BATTLE 5・6章

怖いのはお供の兵士

プリンと同時に出現する黒鉄之刃斧兵[A]と黒鉄之刃刀兵[A]は攻撃力が高い。両方倒すとプリンが増援を呼んでしまうので、特に攻撃力が高い斧兵[A]を倒して、残る刀兵[A]に「スリプル」や「ストップ」をかける。あとは刀兵[A]を残したままプリンと戦おう。

プリン
▶P 461

◀ヴァンパイアのアビリティ「扇動」を習得しているなら、お供の兵士を魅了してしまうことも可能。

BATTLE 7章

お供の2体はジャッカル参戦後に倒す

最初は6章までと同じくプリン、黒鉄之刃刀兵[A]、黒鉄之刃斧兵[A]の3体が出現。プリンに約20000ダメージを与えるとジャッカルが参戦してくる。刀兵か斧兵を「スリプル」で寝かせ、ジャッカル出現後に倒すようにすると、増援を呼ばれずにすむのでオススメだ。なお、プリンかジャッカルを倒せば戦闘は終了となる。

プリン
▶P 461
ジャッカル
▶P.455

◀「何でも全体化」をセットしておけば、一度の「スリプル」でお供を寝かせられる。

◀ジャッカル出現後は、HPの低いプリンに攻撃を集中させて、すばやく撤退させたい。

PARTY ARRANGE (プリン&ジャッカル戦)
ジャッカルに行動させずに撤退させる

ジャッカルが参戦するターンのうちにプリンを倒しきれるか試してみた。まずはお供を「スリプル」で眠らせておき、「ハワーオブラブ」や「フルレバレッジ」で与えられるダメージを底上げ。さらに必殺技とブレイブリーセカントも利用して一気にプリンを攻撃し、1ターン内に撃破することに成功!

INDEX
シナリオ攻略の基礎
ワールドマップ
攻略ページの見方
序章
1章
2章
3章
4章
5章~8章
終章 真終章
SUB INDEX
新たな世界での変化
5章 フローチャート
6章 フローチャート
7章 フローチャート
8章 フローチャート
5~8章 地方別マップインデックス
カルディスち地方
ナダラケス地方~ユルヤナ地方
フロウエル地方
エイゼン地方
エタルニア地方
海上

シュタルクフォート

仕掛けや宝箱 ▶P 244

サブシナリオ カダを倒す(5・6章)
サブシナリオ カミイズミを倒す(5・6章)
サブシナリオ 黒鉄之刃を倒す(8章)

ワールドマップへ ▶P.292

冒険家

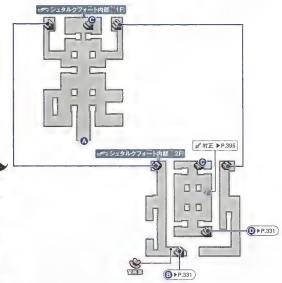
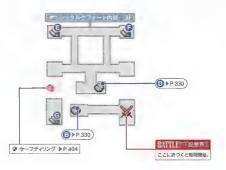
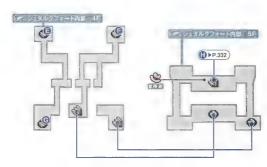
シュタルクフォート内部 1F

シュタルクフォート内部 2F

村正 ▶P.395

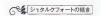
D ▶P.331

B ▶P.331

冒険家

BATTLE 5・6章

BPを減らして「ダークブレス」を防ごう

3章と同様に「ダークブレス」は脅威だが、4ターンごとにデフォルトを使って次のターンに「ダークブレス」を含む連続攻撃を行なうという、わかりやすい行動しかしない。BPがなければ「ダークブレス」は使わないので、4ターン目に導師の「節制」を使うなとしてBPを減らしてしまおう。この方法で「ダークブレス」さえ封じてしまえば、HPが多いだけで攻撃力の低い相手と化すのだ。

カダ
▶P 460

BATTLE 5・6章

ランパートで反撃を防ぐ

行動は以前と同じく、前半は反撃効果のあるアビリティ、HPが半分を切るとブレイブして3連続攻撃を仕掛けてくる。反撃も3連続攻撃も聖騎士の「ランパート」で無効化できるので、ダメージがかさんだときは「ランパート」を使って態勢を建て直そう。

カミイズミ
▶P.462

◀攻撃力が高いので、ブレイブをしはじめたら海賊の「牙折り」などで攻撃力を下げるのもいい。

POINT

5章のカミイズミは火のクリスタルを解放するまで登場しない。まず火の神殿へ向かおう。

BATTLE 8章

「ダークブレス」を使うカダは後回し

最初はバルバロッサ、カダ、キキョウ、プリンの4体と戦い、このうち1体を撃破すると増援としてカミイズミが現れる。大切なのは、カダには最後まで手を出さないこと。カダが使う「ダークブレス」は「自身の最大HP－現在HPのぶん」のダメージを与える効果があり、簡単に9999ダメージに達するためだ。

最初に倒したいのは「パワーオブラブ」で敵全体の物理攻撃力を上げてくるプリン。その後カミイズミが現れたら、バルバロッサ、キキョウ、カミイズミの順に倒し、最後にカダを撃破しよう。敵のうちキキョウとカミイズミは、こちらの攻撃に対して反撃するアビリティを使う。「ランパート」や「空蝉之術」で物理攻撃を無効化または回避できる状態にしてから攻撃しよう。

バルバロッサ ▶P.461
カダ ▶P.460
キキョウ ▶P.462
プリン ▶P.461
カミイズミ ▶P.462

カミイズミを倒す前に聖騎士ブレイブを倒そう

5章では、カミイズミを倒す前に公国軍総司令部(P.340)にいる聖騎士ブレイブを倒すことでイベントが変化し、Dの手帳にも追加の記述がある。さらに、聖騎士ブレイブを倒したあとにエタルニア公国(P.339)にいる噂好きなオヤジと話したかどうかでも、イベントやDの手帳への追加内容が変わるのだ。詳しくはP.488を確認しよう。

◀イデアの父である聖騎士ブレイブと、師匠である剣聖カミイズミの過去が語られる。

海岸の廃屋

水のクリスタル解放後に訪れる(5・6章海賊編)

POINT

5・6章では水のクリスタルを解放したあとに海岸の廃屋に入ると、幽霊船出没の情報が聞けて海賊編がスタート。

グラープ砦

仕掛けや宝箱 ▶P.238

物語の進行では訪れる必要なし

グランシップ／飛空艇グランシップ

物語の進行では訪れる必要なし

ショップや隠しアイテム ▶P.230

POINT

グランシップと飛空艇グランシップはマップはまったく同じだが、ショップでは異なる商品を扱っている。グランシップではP.230のリストのものを販売。飛空艇グランシップではP.230のリストにある「上宗」は売っていないが、斧の「ヘヴィアクス」(P.386)と杖の「金剛棍」(P.391)、さらにすべての魔法書を取り扱っている。

ワールドマップへ
グランシップのみ ▶P.292

POINT

酒場の名称は飛空艇グランシップだと「酔いどれ酒場」だが、グランシップの方は「ウミウン亭」に変わっている。

POINT

飛空艇グランシップにあるこの扉からは、動力機関室 B27へ行くことができる。グランシップの方にある扉は開かない。

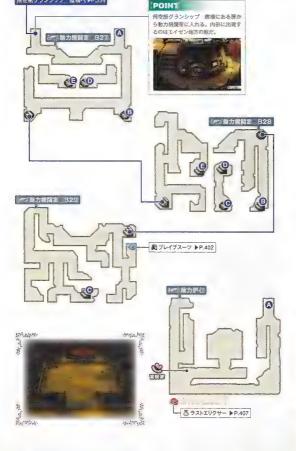
動力機関室 B27へ ▶P.336

動力機関室

仕掛けや宝箱 ▶P.257

物語の進行では訪れる必要なし

POINT

飛空艇グランシップ　艦橋にある扉から動力機関室に入れる。内部に出現するのはエイゼン地方の敵だ。

エタルニア地方

4章ではメインシナリオで六人会議のメンバーと戦ったが、5章と6章ではサブシナリオで再戦する。戦う場所は前と同じだ。

5章以降も飛空艇の着陸場所は限られる

険しい山岳地帯であるエタルニア地方では、飛空艇で着陸できる場所が少なく、エタルニア公国、エタルニア公国軍　総司令部、不死の塔の近くにしか降りられない。墓標の村や吸血鬼城(P.350)へ行きたいときは、別の場所に着陸してから徒歩で移動しよう。

◀メインシナリオで土の神殿に向かうには、不死の塔を通過する必要がある。

◀南西の荒野に出現するガブガブは大量のJpをもつ。P.343をチェック!

敵データ(属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す)

アイスゴーレム(B)	無機	▶P.452					
Lv	53		HP	15000			
pg	2400	Exp	1200	Jp	120		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域[不死の塔、土の神殿以外]						
主な行動	フリーズパンチ(水属性物理ダメージ+ストップ)						
アイテム	六花晶(5%) エーテルターボ(100%)						

アイスドラゴン	竜	▶P.445					
Lv	53		HP	6000			
pg	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	エタルニア地方[不死の塔、土の神殿以外]						
主な行動	アイスブレス【A】(水属性全体物理ダメ ジ)						
アイテム	六花晶(5%)/竜の牙(3%) エクスポーション(100%)						

カイザーコブラ	水棲	▶P.428					
Lv	55		HP	6000			
pg	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	不死の塔全域/土の神殿						
主な行動	毒旋風(全体物理ダメージ+毒)						
アイテム	砂のバラ(5%) 硬い鱗(40%)/ハイポーション(60%)						

ガブガブ	水棲	▶P.429					
Lv	70		HP	9999			
pg	1920	Exp	960	Jp	500		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	フィールド[南西の荒野のみ]						
主な行動	さわると猛毒(反撃+さまざまな状態異常)						
アイテム	エリクサー(1%) 目薬(100%)/ラストエリクサー(40%)						

サムライゾンビ	屍霊	▶P.439					
Lv	53		HP	6000			
pg	1392	Exp	696	Jp	70		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	フィールド全域[夜のみ]/公国軍総司令部全域						
主な行動	捨て身斬り(物理ダメージ+自分に物理防御力・魔法防御力ダウン)						
アイテム	死霊の骨(10%) なし						

スペクター	屍霊	▶P.439					
Lv	53		HP	4500			
pg	304	Exp	152	Jp	16		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	フィールド[南西の砂浜・夜、南東の砂浜・夜]						
主な行動	とりつき、死の宣告)/カ ス[単] 物理攻撃力・物理防御力ダウン						
アイテム	死霊の骨(10%)　六花晶(5%) 六花晶(40%)　やまびこ草(60%)						

[illegible]	無機	▶P.448				
Lv	55	HP	4500			
pq	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	不死の塔全域／土の神殿
主な行動	ダーク[単・弱](闇属性魔法ダメージ)／ブライン[単・強](暗闇)
アイテム	砂のバラ(5%) 魔物の繊維(40%)／やまびこ草(60%)

[illegible]	獣	▶P.422				
Lv	53	HP	4500			
pq	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	全域[不死の塔、土の神殿以外]
主な行動	ケアルダ[弱](HP回復)／リフレク[単](魔法攻撃を反射)
アイテム	六花晶(5%) エーテルターボ(100%)

[illegible]	蟲	▶P.433				
Lv	55	HP	11000			
pq	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

出現場所	不死の塔全域／土の神殿
主な行動	ロックストーム(土属性全体物理ダメージ)
アイテム	砂のバラ(5%) 虫の触角(40%)／ハイポーション(60%)

⚠この敵に注意!

[illegible]

最大4体で出現し、「ケアルダ」や「リフレク」を使うため戦闘が長引きやすい。「リフレク」での反射が怖いので、リフレクが効かない召喚魔法などで一掃を狙いたい。なお、敵のブレイブアタックの場合、最初のターンに「ホーリー」を使う。デフォルトするか「光の盾」などで防ぎたい。

不死の塔～土の神殿

仕掛けや宝箱 ▶P.276

ギガースリッチを倒して
土のクリスタルを解放する

POINT

召喚魔法「デウスエクス」を入手していないなら、ここで習得しよう。「雷の護符」の装備を忘れずに。

不死の塔～土の神殿の続き

BATTLE
マップに入ると戦闘開始。

POINT
いずれかのクリスタルを解放するときに、あることをすると終章に進める。詳しくはP.358を見よう。

BATTLE 5～8章

前回にも増して「デスペル」が欠かせない

章を追うごとに敵の能力が上がるぶん、「負の力」による攻撃力アップ効果がさらに脅威となる。毎ターン「デスペル」をかけて効果を解除し、敵の「デス」対策として「デスペル」を使う味方に「セーフティリング」を装備させておこう。こちらの攻撃手段は光属性が有効だが、薬師の「治療の知識」で効果を上げた「ケアルガ」でも大ダメージを与えられる。

ギガースリッチ
▶P.475

エタルニア公国

ショップや隠しアイテム ▶P.265

聖騎士ブレイブを倒す(6章魔界幻士編)

ホーリー、ナジット、エインフェリアを倒す(7章)

ワールドマップ(3つの回廊方面)へ ▶P.292

ワールドマップ(青像の回廊方面)へ ▶P.292

エタルニアの街

POINT

ここで噂好きなオヤジに話しかけることが、Dの手帳のページを増やす条件となる。詳しくはP.488を見よう。

BATTLE ② (左記参照)

ここに近づくと戦闘開始。

BATTLE ② 6章

デフォルト無視の攻撃が有効

6章での魔界幻士のサブシナリオでは、街中で聖騎士ブレイブと戦う。4章や5章と同じくデフォルトのせいでダメージを与えにくいため、モンクの「気功波」などデフォルトを無視できる攻撃をするか、ヴァルキリーの「セレクション」をセットして戦おう。

聖騎士ブレイブ ▶P.464

◀聖騎士ブレイブはBPが0だとほとんど攻撃しない。導師の「節制」などでBPを減らすのも手だ。

中央广場

BATTLE ① (下記参照)

ここに近づくと戦闘開始。

BATTLE ① 7章

「ランパート」でエインフェリアの攻撃を防ぐ

ナジット[C]は「魔法剣サイレス」を使用して、こちらを沈黙状態にしてくる。魔法を使う味方は、アクセサリかサポートアビリティで沈黙状態を防ぐこと。

敵の攻撃で気をつけたいのは、エインフェリアの「クレセントムーン」や「ジャンプ」などの威力の高い物理攻撃だ。スーパースターの「まもってあげるよ」を重ねがけして物理防御力を高めるか、聖騎士の「ランパート」で物理攻撃を無効化して、受けるダメージを抑えよう。そのほかホーリーが「エアロ」で全体攻撃をしてくるので、魔法防御力の低い味方には「風の護符」を装備させるのも手だ。なお、エインフェリアは残りHPが40%未満になると、「スピリットバリア」を使用する。この効果は「デスペル」で解除するといい。

ナジット[C] ▶P.457　エインフェリア ▶P.459　ホーリー ▶P.454

◀まず回復魔法を使うホーリーを倒して、ナジット、エインフェリアの順に倒すとスムーズ。

墓標の村
隠しアイテム ▶P.267

物語の進行では訪れる必要なし

ワールドマップへ ▶P.292

POINT

5章と8章では、聖騎士ブレイブを倒したあと、ここにいる老人と話すことでパーティチャットが発生する。

エタルニア公国軍総司令部
仕掛けや宝箱 ▶P.269

- ヴィクトリア、ヴィクターを倒す(5・6章)
- 聖騎士ブレイブを倒す(5章)
- ユルヤナと会ってアナゼルを倒す(6章魔界幻士編)
- 聖騎士ブレイブ、アナゼル、カミイズミを倒す(7章)
- 公国軍最凶パーティを倒す(8章)

ワールドマップ(エタルニア公国方面)へ ▶P.292

POINT

5・6章では4章と同じくヴィクトリアらとの会話イベントがあるが、ここで戦闘にはならないので安心していい。

悪事をもくろんだ者たちの末路

7章のサブシナリオ「三人の下衆」(P.289)をクリアすると、3人がアナゼルに捕らえられるシーンが見られる。このあと再び牢獄 B2に向かってみると、そこには牢に入れられた哀れな悪党たちの姿が。ちなみに3、5、6章のシュタルクフォートでカダを倒したあとカミイズミを倒さずノィールドに出て、カダがいた場所に戻ってみても 。

◀金や有価証券で買収しようとするポリトリィ会長。反省の色はまったく見られないようだ。

ワールドマップ(不死の塔方面)へ ▶P.292
ワールドマップ(エストパーキン)へ ▶P.292
C ▶P.343
B ▶P.342

BATTLE 2 (下記参照)
ここに近づくと戦闘開始。

BATTLE 1 (下記参照)
マップに入ると戦闘開始。

冒険家

BATTLE 1 5・6章

「星のペンダント」と「闇の盾」で完全防備

敵の行動は4章と変わらず。ヴィクトリアの「ポイズン」をアクセサリの「星のペンダント」で防ぎ、「ダーク」を「闇の盾」で防ぎ、「扉」による死の宣告は「リレイズ」で対処すればいい。なお、4章と同じく戦闘が8ターン目まで続いたときや、どちらを先に倒すかでセリフが変わるが、5章以降は内容が少し変わっているので聞いてみよう。ただし、2人同時に倒したときのセリフは同じだ。

ヴィクトリア ▶P 463

ヴィクター ▶P 463

BATTLE 2 8章

「サレナホリナ☆彡」で敵のBPを減らす

最凶パーティの先鋒戦では、ポリトリィ会長が「BPドリンクL」で味方のBPを3増やし、ジャッカルとエインフェリアがBPを消費する「神速瞬撃」や「クレセントムーン」といったアビリティを連発してくる。

この猛攻を防ぐために便利なのが、BP1以上の敵のBPを0にするというスーパースターの「サレナホリナ☆彡」だ。これを毎ターン使用すれば、敵の行動回数を大きく減らすことができる。また、この戦闘ではポリトリィ会長を短期間で撃破することがポイント。「BPドリンクL」さえ封じてしまえば、ジャッカルやエインフェリアは数ターンに一度しか行動できなくなる。以降は敵のBPがあるときはデフォルトで耐え、敵のBPがマイナスになったときに攻撃に転じよう。

ジャッカル【最凶】 ▶P 466
エインフェリア【最凶】 ▶P 466
ポリトリィ会長【最凶】 ▶P 466

◀「ランパート」などで味方のダメージを極力抑え、序盤の猛攻を乗りきっていこう。

B ▶P.341

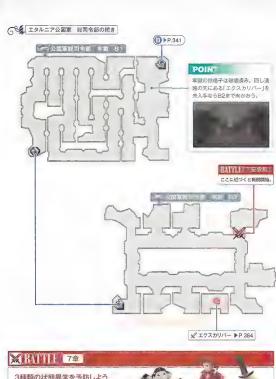
公国軍総司令部　牢獄　B1

POINT

牢獄の鉄格子は破壊済み。隠し通路の先にある「エクスカリバー」を未入手ならB2まで向かおう。

BATTLE（下記参照）
ここに近づくと戦闘開始。

エクスカリバー ▶P.384

BATTLE 7章

3種類の状態異常を予防しよう

この戦闘ではカダの「毒ハイボ」で毒、ディローザの「魅惑の香水」で魅了、「ノィアー」で恐怖状態になる恐れがある。注意すべき状態異常が3種類もあるため、サポートアビリティとアクセサリだけで完全に防ぐのは難しい。ここは導師の「妖精の加護」を5ターンごとに使用することで、状態異常を防いでいこう。

敵を倒す順番は、「テイクオーバー」で2000ダメージを与えてくるポリトリィ会長が最優先。その次にディローザ、カダの順番で撃破していこう。なお、カダは4ターンごとにデフォルトして、その次のターンに「自身の最大HP－現在のHPぶん」のダメージを与える「ダークブレス」を使う。カダのBPを減らして使用を阻止するか、「リレイズ」で対処しよう。

カダ ▶P.460
ディローザ ▶P.460
ポリトリィ会長 ▶P.456

◀「妖精の加護」を使う導師は、「エルメスサンダル」などで素早さを高めておくといい。

Ⓒ▶P.341

BATTLE

ここに近づくと戦闘開始。

Ⓓ▶P.344

BATTLE 8章

味方に使われる「リフレク」に注意

敵のうちホーリーは敵味方全員に「リフレク」をかけようとしてくる。リフレクをかけられた状態で回復魔法を使うと、反射されて敵が回復してしまうので気をつけること。「なんでも全体化」で全体化した「デスペル」でリフレクの効果を消してもいいが、その場合は物理攻撃力アップなどのプラスの効果もすべて消えてしまう。そのため、HP回復は回復アイテムや「祝福の盾」の使用効果(「ケアルラ」相当)に頼るのも手だ。

攻撃する際は物理攻撃を使えばリフレクの影響を受けない。まずは雷属性の魔法剣を使うことで容易に弱点を突けるハインケルを倒し、次に「リフレク」を使うホーリーを倒そう。残りの2体に攻撃するときは、反撃を受けないように「ランパート」などをかけておこう。

エタルニア南西の荒野でJpを荒稼ぎ!

エタルニア地方の南西にある荒野では、ガブガブという敵が3体出現する。この敵を倒すと、なんと1体につき500ものJpを獲得できるのだ。ただしガブガブは防御力と素早さが非常に高く、倒すのに手間取ると「かえる」で逃走してしまう。

上手く倒すには、知性と素早さの高いヴァンパイアや魔人にジョブチェンジして、「エルメスサンダル」か「エルメスの靴」を装備し、サポートアビリティの「何でも全体化」と「状態異常強化」をセット。この状態でガブガブと遭遇したら、ブレイブ3回から「デス」を4連続で使おう。敵より早く行動できれば、高確率で3体とも倒せるはずだ。

ちなみにレベル90以上で、魔界幻士の「黄泉送り」をセットしておけば、さらに荒稼ぎができる。

◀南西の荒野は土の石碑がある写真の場所だ。同じ場所でも、砂浜では出現しない。

下画面

◀1戦闘で獲得可能なJpは、戦闘ボーナスも含めて999が限界。ガブガブ2体ぶんだ。

POINT

4章と同じく、イデアの部屋ではベッドで休んでHPやMPを回復できる。戦いに備えて回復しておこう。

元帥令嬢の居室

BATTLE 1 (右記参照)

6章■のあとマップに入ると戦闘開始。

BATTLE 1 6章

「ワールドヘイスト」で有利に戦う

6章の魔界幻士編では、元帥令嬢の居室に入るとアナゼルと戦闘になる。アナゼルは闇属性の「暗黒」や「漆黒」を使い、HPが50%を切ると「サガク剣」を使う。習得しているなら時魔道士の「ワールドヘイスト」と、「闇の盾」による闇属性無効の併用がオススメ。アナゼルはBPがあると「サガク剣」を使わずHPがある限り「暗黒」と「漆黒」しか使わないため、「闇の盾」で無効化できるのだ。

アナゼル
▶P.464

BATTLE 2 8章

敵のBPを増やすプリンを先に倒す

プリンは敵全体のBPを1ずつ増やす「私の彼は勇者様」を多用する。しかも、こちらの同名のアビリティと違い、BPを消費せずに毎ターン使用してくるのだ。これにより敵が使えるBPは通常の2倍になり、苛烈な攻撃をしかけてくる。敵の攻撃はすべて物理攻撃なので、「まもってあげるよ」や「ローレバレッジ」、「ランパート」を使ってダメージを抑えることが大切だ。

真っ先に倒したいのはBPを増やすプリン。プリンさえ倒せば敵の使えるBPは通常と同じになり、戦闘はぐっと楽になる。残りの3体のなかでは、雷属性が弱点のバルバロッサが倒しやすい。また、残りHPが50%を切ると「サガク剣」で9999ダメージを与えてくるアナゼルは、最後に倒すのが無難だ。

バルバロッサ【最凶】
▶P.468

ベアリング【最凶】
▶P.468

プリン【最凶】
▶P.468

アナゼル【最凶】
▶P.468

G ▶P.344
BATTLE ① 《下記参照》
ここに近づくと戦闘開始。
H ▶P.346
BATTLE ② 《下記参照》
ここに近づくと戦闘開始。
F ▶P.344

BATTLE ① 8章

魔法防御力を十分に上げてから挑む

カダの「ウィークファイア」でこちらを火属性弱点化の状態にして、残りの3人が「ファイガ」や「プロメテウスの火」を連発してくるという凶悪な編成。さらにユルヤナが「リフレク」を使ったあとは、「ファイガ」をリフレクで反射させてこちらに当ててくる。「リフレク」を使われたら、「なんでも全体化」で全体化した「デスペル」を使い、すぐに解除しよう。

また、火属性弱点化を受けた状態で敵の攻撃を耐えるには、全員が「両手盾」や「魔法防御特化」をセットして魔法防御力を200以上に高めるといい。スーパースターの「ココロノカギ」も重ねがけすれば、ダメージを抑えられる。攻撃役はナイトにして、防御力が高いほど威力が高まる「超突進」で攻めていこう。

カダ【最凶】 ▶P.469
オミノス【最凶】 ▶P.469
ユルヤナ【最凶】 ▶P.469
メフィリア【最凶】 ▶P.469

BATTLE ② 8章

「妖精の加護」で状態異常を完封

この敵パーティは、多彩な状態異常攻撃を仕掛けてくるのが特徴。毒、魅了、恐怖、睡眠、麻痺、死の宣告、即死と、その種類は実に7種類。これらをアクセサリやアビリティで防ぎきるのは不可能だが、導師の「妖精の加護」を使えば、すべて予防することができる。導師には「エルメスの靴」を装備させて素早さを上げておき、敵が状態異常攻撃を繰り出す前に、「妖精の加護」を使えるようにしよう。

あとは、5ターンごとに「妖精の加護」を使いつつ、地道に攻撃していくのみ。敵は状態異常攻撃を多用するため、大ダメージを受ける恐れはない。最初にヴィクトリアを倒し、ディローザ、ナジット、レスター卿の順に集中攻撃すれば難なく撃破可能だ。

ナジット【最凶】 ▶P.470
レスター卿【最凶】 ▶P.470
ディローザ【最凶】 ▶P.470
ヴィクトリア【最凶】 ▶P.470

BATTLE（下記参照）
5・7章ではマップに入ると戦闘開始。8章では聖騎士ブレイブに話しかけると戦闘開始。

H ▶P 345

POINT
6章15では、六人会議　議事堂でユルヤナと会う。「テレポ」などで脱出せず、続けて元帥令嬢の居室に向かってアナゼルとの戦闘に挑み、魔界幻士編のサブシナリオを進めていこう。

BATTLE 5章

5章では暗黒騎士で闇属性の弱点を突く

5章で六人会議　議事堂を訪れると、聖騎士ブレイブと再戦できる。戦法は4章と同じ(P.275)でもいいが、5章ではナイトと暗黒騎士をパーティに編成して挑んでみるといい。暗黒騎士は「暗黒」や「漆黒」でHPを減らしつつ攻撃し、HPが少なくなったら「サガク剣」で大ダメージを与えていく。ナイトは「鉄壁」を使い、「暗黒」や「漆黒」でHPの減った暗黒騎士をかばっていくといい。

聖騎士ブレイブ
▶P.464

BATTLE 7章

「闇の盾」でアナゼルの攻撃を防ぐ

最初は聖騎士ブレイブ、アナゼルと戦い、8ターンが経過するかブレイブかアナゼルの残りHPが50%以下になると、カミイズミが登場する。敵の攻撃のなかでは、アナゼルの「暗黒」や「漆黒」のダメージが高め。これらを闇属性を無効にする「闇の盾」で防ぎ、聖騎士ブレイブ、カミイズミ、アナゼルの順に倒すといい。

聖騎士ブレイブ
▶P.464

アナゼル
▶P.464

カミイズミ
▶P.462

BATTLE 8章

「ワールドヘイスト」でBPが大幅にアップ

この戦闘中はマヌマットの「ワールドヘイスト」の効果で、ターンの終わりに敵味方全員のBPが1プラスされる。また、ヴィクターが使う「節制」の効果で、BPがさらに1プラスされることも多い。そのため、敵の攻撃も激しいが、味方の使えるBPにも余裕が出る。BP消費が大きい「ランパート」や「神秘」などのアビリティを積極的に使いダメージを防いでいこう。

敵の中では、「メテオ」を連発するマヌマットが最も危険。「メテオ」は無属性であり、「神秘」でも防げないため、「ココロノカギ」で魔法防御力を高めてダメージを減らすこと。マヌマットを倒したら、次は闇属性の攻撃で聖騎士ブレイブを攻撃していこう。ヴィクターは攻撃手段が少ないので最後に倒すといい。

マヌマット【最凶】
▶P.471
聖騎士ブレイブ【最凶】
▶P.471

ヴィクター【最凶】
▶P.471
アルテミア【最凶】
▶P.471

BATTLE 8章

回復と編成変更なしで6連戦に挑む

8章で聖騎士ブレイブ率いるパーティを倒したあと、聖騎士ブレイブに話しかけると、公国軍総司令部で戦った最凶パーティと再戦できる。ただし、今回は6連戦となるのが最大の違いだ。戦闘後に回復や編成の変更ができないため、あらかじめどの敵パーティとも戦える準備を整える必要がある。

編成を考える際のポイントとなるのが、4戦目に現れるオミノス、メフィリア、カダ、ユルヤナへの対策だ。この一戦は味方の魔法防御力が低いと勝ち目が薄いため、P.345で解説したように「両手盾」を駆使した防御重視の編成を組むといい。あとは、5戦目の状態異常攻撃への対策として「妖精の加護」を使えるようにしておけば、どのパーティとも戦えるだろう。

最凶パーティと戦う順番

最凶パーティと戦う順番
ジャッカル【最凶】、ボリトリィ会長【最凶】、エインフェリア【最凶】
ホーク【最凶】、ハインケル【最凶】、キキョウ【最凶】、カミイズミ【最凶】
ベアリング【最凶】、プリン【最凶】、バルバロッサ【最凶】、アナセル【最凶】
オミノス【最凶】、メフィリア【最凶】、カダ【最凶】、ユルヤナ【最凶】
ナジット【最凶】、ディローザ【最凶】、ヴィクトリア【最凶】、レスター卿【最凶】
マヌマット【最凶】、アルテミア【最凶】、ヴィクター【最凶】、聖騎士ブレイブ【最凶】

◀戦闘中のMP補給は、「徐々にMP回復」をセットするか、「エーテルターボ」を使おう。

◀「両手盾」をセットしたナイト2人を攻撃役にすると、長期戦でも安定して戦える。

PARTY ARRANGE（最凶パーティ6連戦）

「静寂」ですべての攻撃を無効化する

あらゆる攻撃を無効化してしまえば敵の編成に関係なく戦える、ということで導師の「静寂」を活用。味方が攻撃したら即座に「静寂」をかけ、効果が切れた次のターンに再び攻撃→「静寂」と繰り返す。状態異常を「妖精の加護」で防ぐことと、「静寂」のBP消費を補うための「ワールドヘイスト」が重要だ。

忍者	スーパースター	忍者	導師
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
商売	精霊	時空魔法	白魔法

味方の装備品や役割

忍者（ジョブコマンド：商売）

サポートアビリティは「ホークアイ」、「ファンション」、「万手沙華」の3つ。また、「エルメスの靴」を装備して「静寂」より前に攻撃しやすいようにしている。戦闘中の役割は、3ターンに一度、忍者2人に「エンジェルマネー」を使ってクリティカル率を上げつつ、攻撃をしていくこと。

スーパースター（ジョブコマンド：精霊）

サポートアビリティに「ワールドヘイスト」をセット。状態異常攻撃を使う敵が相手なら、最初に「妖精の加護」を使う。その後は「パワーオブラブ」などで味方を補助。「元の彼は勇者様」を3ターンに2回の割合で使えば、ほかの味方はBPを気にせずに行動できるようになる。

忍者（ジョブコマンド：時空魔法）

味方に「ヘイスガ」、敵に「スロウガ」をかけて、味方が「静寂」を使う前に敵が行動するのを防ぐ。その後は、3ターンに一度、忍者2人に「クイック」をかけて攻撃回数を高めつつ、敵を攻撃するのが主な役割だ。サポートアビリティと装備はもう1人の忍者と同様になっている。

導師（ジョブコマンド：白魔法）

戦闘開始直後に「静寂」を使用してダメージを無効化。その後は2ターンに一度「静寂」をかけていく。忍者の攻撃よりも前に「静寂」をかけてしまうのを防ぐため、素早さは忍者よりも低くしておくのがポイント。セットしているサポートアビリティは「聖者」と「両手盾」。

「静寂」を使えば、どんな強力な攻撃を受けてもダメージは0。究極ともいえる戦術。

「静寂」が切れたところで9999ダメージの通常攻撃をお見舞いする。一方的な攻めだ。

海上

5章以降も開始時は海が腐っている。海上を移動し、海賊のサブシナリオに挑戦するなら、まず水のクリスタルを解放しよう。

Dの手帳を埋めるなら海上の敵とも戦おう

飛空艇が使える5章以降では、エイゼン地方のグランシップとファンキー・フランキスカ号に入るとき以外、海上を移動する必要がない。しかし、海上で戦えるスペクター以外の敵はほかの場所には出現しないため、Dの手帳の図鑑を埋めたいなら一度は戦う必要があるのだ。

◀海上の敵と手早く戦いたいなら、コンフィグでエンカウント率を上げておこう。

◀ファンキー・フランキスカ号の出現場所についてはP.236を見てほしい。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

ガンジール		水棲		▶P 430		
Lv	53	HP	7000			
pg	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域					
主な行動	ムーンサルト（全体物理ダメージ）					
アイテム	落硬い鱗（10%）／六花晶（5%） 盗星の砂（60%）／六花晶40%）					

スペクター		屍霊		▶P 439		
Lv	53	HP	4500			
pg	304	Exp	152	Jp	16	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域［夜のみ］					
主な行動	とりつき（死の宣告）／カーズ［単］物理攻撃力・物理防御力ダウン）					
アイテム	落死霊の骨（10%）、六花晶（5%） 盗六花晶（40%）／やまびこ草（60%）					

ペリッシュメイカー		水棲		▶P 428		
Lv	53	HP	5000			
pg	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域					
主な行動	死に至る毒（物理ダメージ＋死の宣告）					
アイテム	落硬い鱗（10%）／六花晶（5%） 盗星の砂（60%）／六花晶40%）					

[illegible]		水棲		▶P 427		
Lv	53	HP	4500			
pg	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域					
主な行動	噛み砕き（物理ダメージ）					
アイテム	落硬い鱗（10%）／六花晶（5%） 盗星の砂（100%）					

メガロドン		水棲		▶P.431		
Lv	53	HP	6000			
pg	1392	Exp	696	Jp	70	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	全域					
主な行動	古代の牙 全体物理ダメージ＋物理攻撃力・物理防御力ダウン）					
アイテム	落硬い鱗（10%）／六花晶（5%） 盗星の砂（60%）／六花晶（40%）					

⚠この敵に注意！

「古代の牙」という物理攻撃力と物理防御力が下がる全体攻撃を使用してくる。全体攻撃の「ムーンサルト」を使うガンジールと同時に出現することもあり、連続で攻撃を受けると被害が大きくなる。どちらも雷属性が弱点なので「サンダガ」などを連発して、すばやく倒したい。

ホーリーピラー

ホーリーピラーに入って次の章へ進む

POINT

5章以降でもホーリーピラーに入るともう後戻りできない。その章でやり残しがないように確認しておこう。

ワールドマップ（ラクリーカ南東）

BATTLE（下記参照）
マップに入ると戦闘開始。

BATTLE 5章

9ターン目まで戦闘を続けてイベントを見よう

5章以降では、5章のみホーリーピラーでアナゼルが襲ってくる。能力は4章とほぼ同じで、行動には違いがない。HPが50%未満になると「サガク剣」を使いはじめるので、それまでBPとMPを温存しておいて、「サガク剣」を使いはじめたら全力での攻撃をしかけよう。なお、9ターン目まで戦闘を続けることで戦闘中のイベントを見ることができる。見終わるまではHPを50%未満に減らさない方がいいだろう。

アナゼル
▶P.464

ファンキー・フランキスカ号

隠しアイテム ▶P.236

バルバロッサを倒す（5・6章）※

※：5章以降のファンキー・フランキスカ号は、水のクリスタル解放後に海岸の廃屋（P.333）に入ると出現する。

ファンキー・フランキスカ号

BATTLE（右記参照）
バルバロッサに話しかけると戦闘開始。

POINT

7章のサブシナリオ「ユルヤナの腕試し」（P.289）をクリアしたあと、ファンキー・フランキスカ号を訪れると、とある人物とおぼしき存在に出会える。

BATTLE 5・6章

反撃で倒すのも手

相変わらず単体の物理攻撃しかしてこないため、ソードマスターの「海老で鯛を釣る」や「蛇の道は蛇」を使って、反撃で倒してみるのもおもしろい。敵が味方のソードマスターを狙うようにするには、海賊の「挑発」を使うか忍者の「傀儡之術」を利用するといい。

バルバロッサ
▶P.461

◀バルバロッサとの戦闘中に召喚魔法の「スサノオ」を使うと、バルバロッサが喜んでくれる。

ダンジョン　推奨Lv 65~70

吸血鬼城

エタルニア地方

エタルニア地方の西のはずれに位置するフロストコフィン城。通称、吸血鬼城と呼ばれる巨城にたどりついたティズたちは、城主のレスター卿から城へ入るための試練を与えられる。

6つのキーストーンが吸血鬼城の扉を開く

4章以降に吸血鬼城を訪れると、レスター卿から試練を与えられる。この試練を越えるには、世界各地にある6つの石碑を調べて出現するドラゴンたちを倒し、6つのキーストーンを集める必要がある。すべて集めて再び吸血鬼城に行くことで、扉が開いて中に入れるのだ。

◀最初に吸血鬼城へ行っておかないと、石碑を調べても何も起こらない。

◀吸血鬼城で話を聞いたあとは石碑を調べるとすぐに戦闘に突入する。

世界各地にある石碑の場所と出現するドラゴン

BATTLE

弱点化の解除と状態異常の無効化が肝心

石碑を調べると現れるドラゴンは、6体ともこちらの属性耐性を下げて弱点化し、その属性の全体攻撃を仕掛けてくる。事前に装備品などで属性を軽減していても、弱点化されてしまうと意味がない。そのため、装備品は敵から受ける状態異常を無効化するものを選び、弱点化は「デスペル」で解除するか、導師の「大精霊の加護」を使って軽減で上書きしてしまうといい。

なお、ミズチが使う「アイスブレス」で受けるストップは装備品では無効化できない。「デスペル」で解除するか、時魔道士の「ストップ無効」で防ごう。

◀弱点化した属性で攻撃されると、大ダメージ。解除しないと回復が間に合わなくなることも。

◀恐怖、暗闇、麻痺はアクセサリで無効化できる。石碑を調べる前に装備しておこう。

サラマンダー 竜 ▶P 446

Lv	60		HP	99999			
pq	0	Exp	6000	Jp	600		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	ファイアブレス【強】(火属性全体物理ダメージ)／灼眼(全体火属性弱点化)／噛みつき【弱】(物理ダメージ)
アイテム	盗 フロギストン(100%) 落 ボムの右腕(100%)／竜の牙(40%)

ジャバウォック 竜 ▶P 447

Lv	60		HP	99999			
pq	0	Exp	6000	Jp	600		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	フィアーブレス(闇属性全体物理ダメージ+恐怖)／邪眼(全体闇属性弱点化)／噛みつき【弱】(物理ダメージ)
アイテム	盗 ダークマター(100%) 落 竜の牙(40%)

シンリュウ 竜 ▶P 447

Lv	60		HP	99999			
pq	0	Exp	6000	Jp	600		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	ホーリーブレス(光属性全体物理ダメージ+暗闇)／聖眼(全体光属性弱点化)／噛みつき【弱】(物理ダメージ)
アイテム	盗 ピカピカ虫(100%) 落 神々の怒り(100%)／竜の牙(40%)

ミズチ 竜 ▶P 446

Lv	60		HP	99999			
pq	0	Exp	6000	Jp	600		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	アイスブレス【B】(水属性全体物理ダメージ+ストップ)／凍眼(全体水属性弱点化)／噛みつき【弱】(物理ダメージ)
アイテム	盗 六花晶(100%) 落 北極の風(100%)／竜の牙(40%)

ラードーン 竜 ▶P 447

Lv	60		HP	99999			
pq	0	Exp	6000	Jp	600		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	メガトンブレス(土属性全体物理ダメージ+麻痺)／地眼(全体土属性弱点化)／噛みつき【弱】(物理ダメージ)
アイテム	盗 砂のバラ(100%) 落 大地のドラム(100%)／竜の牙(40%)

ワイヴァーン 竜 ▶P.447

Lv	60		HP	99999			
pq	0	Exp	6000	Jp	600		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	ストームブレス(風属性全体物理ダメージ)／嵐眼(全体風属性弱点化)／噛みつき【弱】(物理ダメージ)
アイテム	盗 妖精の羽根(100%) 落 天狗のくしゃみ(100%)／竜の牙(40%)

ドラゴン退治でキャラクターを育てよう

手持ちのキーストーンはホーリーピラーを通って次の章に進んでも引き継がれているが、6体のドラゴンとは再び戦える。そのため、毎章ドラゴンを倒せばExpやJpを稼げるのだ。ドラゴンの能力は章が進んでも変化しないので、対策を立てて挑めば倒すのは楽になっていく。

◀「JPアップ」をセットすると獲得Jpが20%増え、1体倒すたびに720Jpも獲得できる。

INDEX

SUB INDEX

城内では絵画を調べつつ最上階を目指す

吸血鬼城には1フロアに1枚ずつ絵画があり、調べるとイベントが発生する。それらをすべて調べつつ、最上階にいるレスター卿の元へ向かおう。また、出現する敵は全体に状態異常効果のある攻撃をしてくるため、油断するとあっさり全滅しかねない。戦いながら進む場合の推奨レベルは70程度だが、万全を期すならサポートアビリティの「生命保存則」や「タイムリープ」をセットするほか、「ロケット」や「安らぎの指輪」などを装備して状態異常を防ごう。

◀絵画を調べるたびにレスター卿から話が聞けて、Dの手帳の記述も増える。

◀敵の先制攻撃は危険極まりない。「アラームピアス」を装備して防ぎたい。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

ケルベロス		獣		▶P.421		
Lv	60	HP	7000			
pq	1680	Exp	840	Jp	84	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F 2F 3F 4F 5F 6F 7F					
主な行動	烈炎[強]（火属性全体物理ダメージ）、倍返し（反撃時2回物理ダメージ）					
アイテム	落 悪魔の尻尾（10%）／ダークマター（5%） 盗 悪魔の尻尾（100%）					

[illegible]		飛行		▶P.426		
Lv	70	HP	6000			
pq	1680	Exp	840	Jp	84	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F 2F 3F 4F 5F 6F 7F					
主な行動	超音波（全体に混乱）					
アイテム	落 ダークマター（5%） 盗 ダークマター（40%）／万能薬（60%）					

メリュジーヌ		悪魔・飛行		▶P.442		
Lv	60	HP	6000			
pq	1680	Exp	840	Jp	84	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F 2F 3F 4F 5F 6F 7F					
主な行動	夜宴（全体に魅了）、エアロガ[単・強]（風属性魔法ダメージ）					
アイテム	落 悪魔の尻尾（10%）／硬い鱗（5%） 盗 リリスの口づけ（60%）／ホーリーランス（40%）					

⚠この敵に注意！
ケルベロス

ケルベロスに物理攻撃を当てると、「倍返し」で反撃してくる。「倍返し」は通常攻撃の2倍のダメージとなるため、できるだけ使わせずに倒したい。あと一撃で確実に倒せる、というとき以外は物理攻撃を控え、弱点を突ける「ブリザガ」などを使ってダメージを与えよう。

⚠この敵に注意！

複数体同時に出現することが多いうえ、「超音波」で味方全員を混乱状態にしてくる。「安らぎの指輪」やソードマスターのサポートアビリティ「混乱無効」での対策は必須だ。HPは少なめなので、狩人の「ウイングキラー」や「エアロガ」などで弱点を突いてすばやく数を減らそう。

⚠この敵に注意！
メリュジーヌ

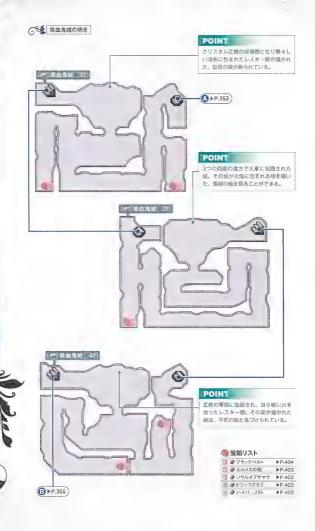
ほかの2体と比べると攻撃は強力ではないが、「夜宴」で味方全員を魅了状態にしてくることがある。魅了は「ロケット」などを装備するか、スーパースターのサポートアビリティ「魅了無効」で対策可能。暗黒騎士の「悪魔使い」を使って、逆に敵を魅了状態にするのも有効だ。

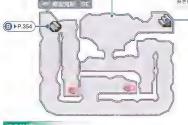
低レベルでも宝箱のアイテムは集めておこう

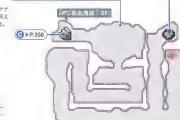
吸血鬼城は出現する敵が強いため、レベルが低いと先に進むのが難しい。しかし、コンフィグの難易度設定でエンカウント率を－100%にすれば、安全にマップを探索することが可能だ。宝箱から入手できるアイテムは強力なものが多いので、クリアできずとも宝箱だけは開けておくといい。

◀「エルメスの靴」は素早さを上げられる貴重なアクセサリ。ぜひ手に入れておきたい。

ワールドマップへ▶P 292
POINT
初めて訪れたときは扉が閉じているが、6つのキーストーンを集めて再び訪れると、扉が開いて中に入れる。
POINT
レスター卿と両親が共に描かれた、家族の絵が飾られている。レスター卿が生まれたときの絵のようだ。
A ▶P 354
宝箱リスト
セーフティリング ▶P 404
冥王の爪 ▶P 396
竜の牙 ▶P 408
ブラッドソード ▶P 385

POINT
クリスタル正教の枢機卿となり華々しい法衣に包まれたレスター卿が描かれた、叙任の絵が飾られている。
2F
A ▶P.353
POINT
3つの回廊の遠方で大軍に包囲された城。その城が火焔に包まれる様を描いた、落城の絵を見ることができる。
POINT
正教の軍団に包囲され、自ら城に火を放ったレスター卿。その姿が描かれた絵は、不死の絵と名づけられている。
B ▶P.355
宝箱リスト
ブラックベルト ▶P.404
エルメスの靴 ▶P.403
ソウルオブサマサ ▶P.403
ドワーフグラブ ▶P.403
ハイパー リスト ▶P.403
SCENARIO

POINT

ここにあるのは戦争の絵。クリスタル正教の軍団と、闇の者との間で起きた長きに渡る戦いが描かれている。

POINT

ゴテゴテした法衣を着たユルヤナの老師が苦笑しているように見える、大司祭の絵が飾られている。

宝箱リスト

- 魔神の腕輪 ▶P 403
- ラミアのティアラ ▶P 400
- ラストエリクサー ▶P.407

覚えておきたいゲノムアビリティ7選

このあとヴァンパイアのアスタリスクを手に入れたら、敵のアビリティを受けてゲノムアビリティを習得していこう。習得できるゲノムアビリティのなかでもオススメなのは、下にあげた7種類だ。ボスしか使わないものも含まれているので、参照ページを見て敵を探してみよう。

◀「ホワイトウインド」を習得する際は、敵を魅了状態にして使ってもらう必要がある。

オススメゲノムアビリティ一覧

ゲノムアビリティ名	効果	使用する敵	参照ページ
エナジーバースト	BPを1消費し、敵全体に通常攻撃と同等のダメージを与える	チャウグナル	P 474
王水	敵単体に通常攻撃の0.75倍のダメージを与え、物理防御力を25%ダウンさせる	ルサルカ	P 473
火球	敵単体の物理防御力を無視して、通常攻撃と同等の火属性ダメージを与える	ドゴン	P 444
ボーンクラッシュ	BPを2消費し、敵全体に「敵の最大HP−敵の現在HP」ぶんのダメージを与える	スカルランサー	P 441
ホワイトウインド	味方全体のHPを「自分の現在HP」ぶん回復する	エアロランタン	P 449
水しぶき	敵単体のデフォルトを無視して、通常攻撃と同等の水属性ダメージを与える	デスフィッシュ	P 427
メルトストーム	敵全体に通常攻撃の1.25倍の火属性ダメージを与え、物理防御力を25%ダウンさせる	フレイムモス	P 433

INDEX

SUB INDEX

BATTLE ▶P.357
レスター卿に近づいて「よし！ 勝負だ！」を選択すると戦闘開始。

POINT
7Fの一番奥に天使の絵が飾られている。レスター卿に勝利してこの絵を調べたあと、歩いて冒険家の近くまで戻るとイベントが発生する。「テレポ」で脱出せずに、必ず歩いて戻ろう。

冒険家

C ▶P.355

POINT
ティズたちが公国との戦いに勝利して手に入れてきただいじなもの……アスタリスクの絵が飾られている。

宝箱リスト

リリスのロッド	▶P 389

BATTLE 4〜6章

毎ターン回復してHP最大を保とう

レスター卿は「吸気」でこちらのBPを吸収したあと、全体攻撃の「エナジーバースト」を放ってくる。「吸気」はBPがもっとも多い味方に使ってくるので、回復役以外の味方がデフォルトでBPを増やしつづけて囮になれば、回復役のBPをマイナスにされずにすむ。また、味方のHPが半分以下になると、「ボーンクラッシュ」を使われて戦闘不能になるため、HPは最大値を保つつもりで毎ターン回復しつづけよう。

レスター卿		人型	▶P 465				
Lv	70	HP	150000				
pg	0	Exp	0	Jp	999		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	エナジーバースト【B】(全体物理ダメージ) 吸気(BP吸収) ボーンクラッシュ(全体に対象の最大HP−現在のHPぶんの物理ダメージ) グラビガ【全】(50%の確率で最大HPの75%ぶんの魔法ダメージ)						
アイテム	ラストエリクサー(100%) ラストエリクサー(60%)						

◀「グラビガ」でHPを半分減らされると、「ボーンクラッシュ」で戦闘不能になってしまう。

◀「スロウ」で敵の行動速度を下げ、常にレスター卿より先に動いてHPを回復しよう。

PARTY ARRANGE（レスター卿戦）

BPを下げて「エナジーバースト」を阻止

レスター卿はBPが1以上あるときしか「エナジーバースト」を使わないため、対象のBPを1減らす効果がある2つのアビリティ「出る杭は打たれる」と「ワールドスロウ」を組み合わせてみた。結果、「吸気」を使われた次のターンに高確率で「エナジーバースト」の使用を防ぐことができ、回復の回数を減らして攻撃の手数を大幅に増やすことができた。

白魔道士	薬師	忍者	魔法剣士
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
精霊	白魔法	魔法剣	武士道

◀「吸気」を受けたターンに導師の「節制」でBPを減らすことで、より行動を制限できる。

◀「グラビガ」対策は黒魔道士の「何でも全体化」で「リフレク」を全員に使うのが有効。

BATTLE 7章

「エナジーバースト」を確実に防ごう

レスター卿は「吸気」でBPを吸収した次のターンに「エナジーバースト」を使用する。威力がとても高い攻撃なので、「吸気」を使われた次のターンは「ランパート」かデフォルトを使って、「エナジーバースト」のダメージを抑えよう。一方のヴィクターは通常攻撃や「ホーリー」を使うがダメージはさほど高くない。HPも少ないので、集中攻撃をしかけて先に倒しておくといい。

レスター卿
▶P.465

ヴィクター
▶P.463

◀「グラビガ」は「神秘」では防げない。受けてしまったときは、すぐにHPを回復しよう。

◀ヴィクターを攻撃するときは闇属性の魔法剣で弱点を突くと大ダメージを与えられる。

BATTLE 8章

ユルヤナの「倍々撃」は要注意

ユルヤナは「プロメテウスの火」で物理攻撃力を高めるうえ、威力の高い「倍々撃」を繰り出す。「デスペル」で物理攻撃力アップの効果を解除するほか、スーパースターの「まもってあげるよ」で物理防御力を高めたり、「ランパート」を使うなどして被害を減らすこと。

攻撃する際は、光属性の弱点をもつレスター卿から攻めるといい。魔法剣の「ホーリー」で弱点を突いて大ダメージを与えよう。

レスター卿
▶P.465

ユルヤナ
▶P.465

◀こちらのHPが半分以下だと「ボーンクラッシュ」を使われる。「ランパート」で防ごう。

◀ユルヤナの「メテオ」も威力が高い。「ココロノカギ」で魔法防御力を高めておきたい。

終章 嘘つきエアリー

ユルヤナの老師やリングアベルに導かれて、アニエスはとうとう邪悪なるものの正体に気づいた。そして、世界を救うためにあえてクリスタルを破壊する道を選び、ティズたちもそれを支持する。

進行フローチャート

CHECK!!

反逆の連打でクリスタルを破壊!

5章以降のクリスタル解放の儀式で、エアリーの制止を無視してXボタンを連打しつづけると終章へと進める。そして、終章が始まるとすぐに、アニエス以外の3人でボスとの戦闘に突入する。

祭壇でボスと戦闘

CHECK!!

祭壇での戦闘は勝利できない

このボスは倒すことができない。戦闘中にセリフの掛けあいが発生し、3ターン経過すると物語が進むので、それまでデフォルトや回復をして耐えよう。

CHECK!!

やり残したサブシナリオは残る

終章へは5～8章の途中から進むことになる。直前の章でやり残したサブシナリオは残ったままとなっているが、終わったものは復活しない。

CHECK!!

レスター卿に会いに行こう

これ以降、直前の章、または終章でレスター卿を倒した状態で吸血鬼城のレスター卿と話すと、封印の次元回廊(P.361)へ行けるようになる。内部には非常に能力の高い敵が出現し、強力な装備品を入手できるが、終章ではB9までしか進めない。最深部であるB10へと進めるのは真終章だけだ。

CHECK!!

闇のオーロラへ行く前の準備

- 道具「エーテルターボ」を多めに購入
- 黒魔法「ファイガ」「ブリザガ」が使えると便利
- 白魔法「ケアルガ」「エスナガ」「デスペル」が使えると便利
- アクセサリ「ロケット」を用意

ノルエンデ渓谷　山頂の魔法陣に入る

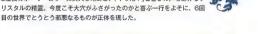
暗黒の守りの奥に進んで、ボスと戦闘 ▸P 373

終章エンディングへ

真終章 ブレイブリーデフォルト

5度目のホーリーピラーに突入したあと、「やった！」と喜びの声をあげるクリスタルの精霊。今度こそ大穴がふさがったのかと喜ぶ一行をよそに、6回目の世界でとうとう邪悪なるものが正体を現した。

進行フローチャート

CHECK!!

6回目の世界で真実が明らかに！

ひたすらクリスタルを解放しつづけ、8章で5回目のホーリーピラーに入れば真終章に進むことができる。真終章は飛空艇グランシップから始まり、外に出ることができないままボスとの戦闘になるので、商業地区のショップを利用して準備を整えよう。

- CHAT あなたのおかげ
- 飛空艇グランシップ　甲板に入り、ボスと戦闘 ▸P 360
- CHAT グランシップ
- 飛空艇グランシップ　甲板でイデアと話す
- 酔いどれ酒場でアニエスと話す
- 飛空艇グランシップ　艦橋に入る
- CHAT アナゼルの記憶

CHECK!!

Dの手帳を更新する

直前の章、または真終章でレスター卿を倒した状態で吸血鬼城のレスター卿に話しかけると、Dの手帳が更新される(P.488)。ユルヤナの森の仕立屋に入ったあとでは更新されないので、このタイミングでレスター卿と話しておきたい。なお、話すと同時に封印の次元回廊(P.361)のB9まで行けるようになるが、ここで話さずとも次の手順でユルヤナの老師に会えば最深部のB10まで進めるようになる。

- ユルヤナの森の仕立屋に入る

CHECK!!

封印の次元回廊へ

ユルヤナの老師から話を聞くと、封印の次元回廊(P 361)の最深部まで進めるようになる。最終決戦前のレベル上げも兼ねて探索してみよう。

CHECK!!

最終ボス戦に向けての準備

- 道具「エーテルターボ」を多めに購入
- 黒魔法「ファイガ」「ブリザガ」が使えると便利
- 白魔法「ケアルガ」「エスナガ」「デスペル」が使えると便利
- 時空魔法「スロウ」「ヘイスガ」が使えると便利
- アクセサリ「カレッジリング」「セーフティリング」を用意

- CHAT 僕の冒険が終わったら
- ノルエンデ渓谷　山頂の魔法陣に入る
- 暗黒の祭壇の奥に進んで、ボスと戦闘 ▸P 374
- [illegible]の奥に進んで、ボスと戦闘 ▸P 374

真終章エンディングへ

推奨Lv 70

飛空艇グランシップ（真終章）

5回目のホーリーピラーを抜けた先で、様子を確認しようと甲板に向かったティズたちに、邪悪なるものから真実が告げられる。世界を救うための真の戦いは、ここから始まるのだ。

甲板に出ると即座に戦闘に突入

真終章はグランシップの艦橋から始まる。甲板まで移動するとボスとの戦闘に突入してしまうため、必ず商業地区で準備をしてから進むこと。敵から受ける魅了を防ぐため、回復役には「ロケット」を装備させよう。なお、商業地区にいる冒険家でセーブしてしまうと、ボスを倒すまで外へ出られない。勝てそうになければ8章に戻り、レベルを上げたり装備品を整えよう。

BATTLE 下記参照

甲板に移動すると戦闘開始。

BATTLE 真終章

毒を回復しつつ魔法で攻撃

【幼虫】のときは、4ターンごとに「スパイクガード」を使って紫色の光をまとい、その間は物理攻撃を受けると反撃してくる。反撃のダメージが大きい場合は、弱点を突ける火属性の魔法だけで攻めていくといい。

敵の攻撃では「重殺」で毒状態にされたあと「激滅」を使われると大ダメージを受けてしまう。「重殺」のあと敵はBPがマイナスになって動けないので、ブレイブや「どくけし」も利用して全員の毒を回復しよう。

「アケディア」の効果を確実に解除する

【幼虫】のHPを10%以下にすると、続けて【蛹】と戦うことに。【蛹】は反撃してこないので、火属性の魔法に加えて物理攻撃でもダメージを与えよう。敵の行動で危険なのは、5ターンごとに「アケディア」で全属性を弱点化し、3ターンごとに「フレア」を使ってくることだ。弱点化は「デスペル」で解除するか、導師の「大精霊の加護」で上書きするのが有効。敵に「スロウ」をかけて、敵の攻撃より早く弱点化を解除しよう。

エアリー【幼虫】　蟲　▶P 475

Lv	75	HP	150000				
pg	―	Exp	―	Jp	―		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	スパイクガード（スパイクガード状態になり物理攻撃を受けると反撃）／緊縛（全体にストップ）／激滅（毒状態の対象に物理ダメージ）／重殺【弱】ランダムな対象に10回物理ダメージ＋毒。
アイテム	なし なし

エアリー【蛹】　蟲　▶P 476

Lv	75	HP	99999				
pg	0	Exp	60000	Jp	999		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	アケディア（デスペル＋全属性弱点化）／イラ（バーサク）／ルクスリア（全体に魅了）／フレア（火属性全体魔法ダメージ）／回復（HP50%以下で一度だけ全回復）
アイテム	エーテルターボ（1%）　エクサー（1%） なし

推奨Lv 70

封印の次元回廊

クストラ列島

かつて教団が秘匿していた禁忌の武具をユルヤナが奪い、封印した場所がクストラ列島だという。その話を聞いたティズたちは、最終決戦に向けた戦力強化のためクストラ列島へ向かう。

強化された敵の猛攻をしのいで装備品を入手

ワールドマップの北東、クストラ列島にある封印の次元回廊には、終章か真終章でのみ入ることができる。内部にはどこかで見た地形が広がり、これまでに登場した敵と同名で能力が強化された敵たちが襲ってくる。探索は大変だが、各フロアの宝箱からは強力な装備品が手に入るので、ぜひ最終決戦の前に集めておこう。

敵はいずれも攻撃力が高い。複数体から攻撃を受けると危険なので、下記を確認して弱点を突き、敵の数を早く減らすことを心がけよう。

▲これまでの章では山がそびえていた場所に、ダンジョンの入口が現れている。飛空艇で向かおう。

封印の次元回廊に出現する敵（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

フロア	名前	ページ	種族	属性							主な行動
B2	アースランタン	P.449	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	クエイガ【単・弱】(土属性魔法ダメージ)
	アッパーケット	P.423	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	サイレス【単・弱】(沈黙)
	ゴブリン	P.412	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	突進(物理ダメージ)
	サンドワーム	P.432	蟲	火	水	雷	風	土	光	闇	サンドストーム(土属性全体物理ダメージ+暗闇)
	商会拳闘兵	P.416	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	サミング(物理ダメージ+暗闇)
	商会剣兵	P.416	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	袈裟斬り(物理ダメージ+魔法防御力ダウン)
	商会魔道兵	P.416	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	スリプル【弱】(睡眠)／ファイラ【単】(火属性魔法ダメージ)
	スコルピア	P.434	蟲	火	水	雷	風	土	光	闇	毒歯みつき【強】(物理ダメージ+毒)
	ソードゴブリン	P.412	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	ガード(自分の物理防御力アップ)
	ベノムスネーク	P.428	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	毒牙(物理ダメージ+毒)
	ボウゴブリン	P.412	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	狙い撃ち(ターンの最後に物理ダメージ)
B3	アクアランタン	P.449	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	ブリザラ(水属性魔法ダメージ)
	イッカク	P.429	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	ドリル突進(物理ダメージ(防御力無視))
	カブカブ	P.429	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	毒かじり(物理ダメージ+毒)
	シーサーペント	P.428	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	ショックテイル(物理ダメージ+麻痺)
	ゾンビシャーク	P.430	水棲・屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	テリブルファング(物理ダメージ+恐怖)
	デスパイレーツ	P.438	屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	倍撃【A】(物理ダメージ)
	デスフィッシュ	P.427	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	水しぶき(水属性物理ダメージ(デフォルト無視))
	マッドシャーク	P.430	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	テリブルファング(物理ダメージ+恐怖)
	ミスリルシェル	P.431	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	反射角(魔法攻撃を反射)
	モノドン	P.430	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	バズソー(物理ダメージ+物理防御力ダウン)
	レモラ	P.427	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	集団喰らいつき(物理ダメージ+狙われ易さアップ)

封印の次元回廊に出現する敵の続き（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

フロア	名前	ページ	種族	属性							主な行動
B4	ウルフ	P.420	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	噛みつき【強】（物理ダメージ）
	グリズリー	P.424	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	鮭狩り（全体物理ダメージ）
	グレートバット	P.425	飛行	火	水	雷	風	土	光	闇	吸血（HP吸収（防御力無視））
	シルバーウルフ	P.420	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	麻痺噛みつき（物理ダメージ＋麻痺）
	スライム	P.448	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	溶解液（物理ダメージ＋物理防御力ダウン）
	ハイブリッド	P.424	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	ベアナックル（物理ダメージ（防御力無視））
	ファンガス	P.437	植物	火	水	雷	風	土	光	闇	ヤバい胞子（単体物理攻撃を受けたとき対象を混乱）
	ブラッドバット	P.426	飛行	火	水	雷	風	土	光	闇	吸魔（MP吸収）／毒牙（物理ダメージ＋毒）
	マイコニド【A】	P.436	植物	火	水	雷	風	土	光	闇	胞子（単体物理攻撃を受けると50%の確率で味方を呼ぶ）
	メイルドラゴン	P.445	竜	火	水	雷	風	土	光	闇	ガードデフォルト（デフォルト時のダメージ軽減）
B5	キラービートル【A】	P.434	蟲	火	水	雷	風	土	光	闇	フェロモン（味方を1体呼ぶ）
	ソイルイーター	P.432	蟲	火	水	雷	風	土	光	闇	地震（土属性全体物理ダメージ）
	ダイブイーグル	P.426	飛行	火	水	雷	風	土	光	闇	ダイブ（物理ダメージ）
	デスストーカー【A】	P.434	蟲	火	水	雷	風	土	光	闇	強フェロモン（味方を2体呼ぶ）
	デスストーカー【B】	P.435	蟲	火	水	雷	風	土	光	闇	通常攻撃のみ行なう
	ドリアード	P.437	植物	火	水	雷	風	土	光	闇	甘い香り（魅了）／うめき声（全体物理防御力ダウン）
	トレント	P.437	植物	火	水	雷	風	土	光	闇	子守唄（全体に睡眠）
	バルトラ	P.421	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	丸かじり（50%の確率でHPを1にする）
	パンサー	P.421	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	フットワーク（自分の回避率アップ）
	ポイズンモス	P.433	蟲・飛行	火	水	雷	風	土	光	闇	毒ブンブン（全体物理ダメージ＋毒）
	マンドラゴラ	P.436	植物	火	水	雷	風	土	光	闇	毒花粉（全体物理ダメージ＋毒）
B6	アルラウネ	P.435	植物	火	水	雷	風	土	光	闇	痺れ花粉（物理ダメージ＋麻痺）
	ヴァルチャー	P.426	飛行	火	水	雷	風	土	光	闇	生肉漁り（物理ダメージ＋自分の物理攻撃力アップ）
	カーバンクル	P.422	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	エアロガ[単・弱]（風属性魔法ダメージ）／ケアルラ[弱]（HP回復）
	カタマウント	P.421	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	ダブルアタック（ランダムな対象に2回物理ダメージ）
	グレートモス	P.433	蟲・飛行	火	水	雷	風	土	光	闇	ブンブン（物理ダメージ＋混乱）
	ケットシー	P.423	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	ブライン【単・弱】（暗闇）
	サキュバス	P.442	悪魔・飛行	火	水	雷	風	土	光	闇	誘惑（魅了）
	シロケット	P.423	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	サイレス【単・弱】（沈黙）
	ラタトスク	P.422	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	ケアル【弱】（HP回復）
	リリス	P.442	悪魔・飛行	火	水	雷	風	土	光	闇	テイルウィップ（物理ダメージ＋魅了）
B7	インプ	P.441	悪魔	火	水	雷	風	土	光	闇	フィアー【単】（恐怖）／サイレス【全】（全体に沈黙）
	エアロランタン	P.449	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	ホワイトウインド（味方全体のHPを自分の現在HPと同じだけ回復）
	エレキランタン	P.449	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	サンダー【弱】（雷属性魔法ダメージ）
	オーク	P.413	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	突く（物理ダメージ）
	オークリーダー	P.414	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	鼓舞（味方全体の物理攻撃力アップ）／毒突き（物理ダメージ＋毒）
	ガーディアン	P.452	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	支援攻撃（全体物理ダメージ）
	ゴーレム	P.451	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	メガトンパンチ（50%の確率で物理ダメージ）
	ダイダロス	P.425	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	牙折り（物理ダメージ＋物理攻撃力ダウン）
	トイフェル	P.441	悪魔	火	水	雷	風	土	光	闇	サンダガ【全・弱】（雷属性全体魔法ダメージ）
	ドゴン	P.444	竜	火	水	雷	風	土	光	闇	火球（火属性物理ダメージ（防御力無視））
B8	アークデーモン	P.444	悪魔	火	水	雷	風	土	光	闇	フィアー【単】（恐怖）／魅惑の一突き（物理ダメージ＋魅了）
	ガーゴイル	P.450	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	スリプル【弱】（睡眠）
	ギャストリク	P.432	蟲	火	水	雷	風	土	光	闇	胃液（全体物理ダメージ＋物理防御力ダウン）
	コンジャラー	P.443	悪魔	火	水	雷	風	土	光	闇	カース【全】（全体に物理攻撃力・物理防御力ダウン）
	ダークスタンプ	P.450	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	フィアー【単】（恐怖）
	デーモン	P.443	悪魔	火	水	雷	風	土	光	闇	死の宣告【弱】（全体に死の宣告）
	ファイアドゴン	P.444	竜	火	水	雷	風	土	光	闇	ファイアブレス【弱】（火属性全体物理ダメージ）
	ヒートゴーレム	P.451	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	赤熱（単体物理攻撃を受けると火属性の反撃）
	フレアランタン	P.448	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	焚香（火属性全体魔法ダメージ＋沈黙）
	ミノタウロス	P.424	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	倍撃【A】（物理ダメージ）
	レッドプリン	P.448	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	毒液（物理ダメージ＋毒）

フロア	名前	ページ	種族	属性							主な行動
	ガブガブ	P.429	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	さわると猛毒、単体物理攻撃を受けるとさまざまな状態異常にする
	空挺騎士団剣兵[B]	P.415	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	弱者狙い（HPの割合がもっとも低い敵に物理ダメージ）
	空挺騎士団槍兵	P.415	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	なぎ払い【弱】（全体物理ダメージ）
	空挺騎士団弓兵[B]	P.415	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	毒矢（物理ダメージ＋毒）
	黒鉄之刃斧兵[A]	P.418	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	甲羅割り（物理ダメージ＋物理防御力ダウン）
	黒鉄之刃刀兵[A]	P.418	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	狂乱の刃（物理ダメージ＋混乱）
B9	黒鉄之刃槍兵	P.418	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	反撃（単体物理攻撃を受けると反撃）
	公国近衛剣兵	P.419	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	袈裟斬り（物理ダメージ＋魔法防御力ダウン）
	公国近衛魔道兵	P.419	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	スリプル【弱】（睡眠）
	公国近衛槍兵	P.419	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	一番槍（ターンの最初に物理ダメージ）
	特務隊魔道兵	P.417	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	サイレス【単・弱】（沈黙）
	特務隊槍兵[A]	P.416	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	磔刑（物理ダメージ）
	特務隊弓兵[A]	P.417	人型	火	水	雷	風	土	光	闇	混乱矢（物理ダメージ＋混乱）
	ガブガブ	P.429	水棲	火	水	雷	風	土	光	闇	さわると猛毒（単体物理攻撃を受けるとさまざまな状態異常にする）
	ゴースト	P.439	屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	フィアー【単】（恐怖）、カーズ【単】（物理攻撃力・物理防御力ダウン）
	ゾンビ	P.438	屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	ひっかき（物理ダメージ）
	ゾンビウルフ	P.420	獣・屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	肉を食む（HPを消費して自分の物理攻撃力アップ）
	ゾンビナイト	P.438	屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	シールドバッシュ（物理ダメージ＋麻痺）
	ダークランタン	P.450	無機	火	水	雷	風	土	光	闇	フィアー【単】（恐怖）
B10	タウロスゾンビ	P.425	獣・屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	バーサク（自分の物理攻撃力アップ）
	ドラゴンゾンビ	P.446	竜・屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	ポイズンブレス（全体物理ダメージ＋毒）
	ヘルハウンド	P.420	獣	火	水	雷	風	土	光	闇	喰らいつき（物理ダメージ＋狙われ易さアップ）
	ボーンナイト	P.440	屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	フレッシュカット（対象の現在HPの50%ぶんの物理ダメージ）
	ボーンハンタ	P.440	屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	ポイズンショット（物理ダメージ＋毒）
	ボーンランサ	P.440	屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	ホーンスマッシュ（対象の最大HP－現在HPぶんの物理ダメージ）
	レイス	P.439	屍霊	火	水	雷	風	土	光	闇	カーズ【単】（物理攻撃力・物理防御力ダウン）

宝箱リスト

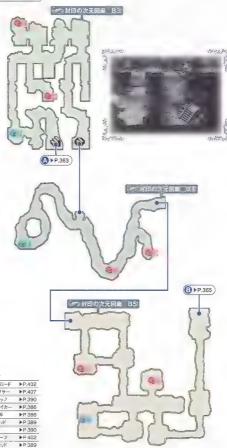
ラストエリクサー	▶P.407
八咫烏	▶P.392
聖槍ロンギヌス	▶P.388

封印の次元回廊 B3

A ▶P.363

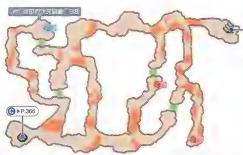
封印の次元回廊 B4

B ▶P.365

封印の次元回廊 B5

	ローブオブロード	▶P.402
	ラストエリクサー	▶P.407
	デモンスタッフ	▶P.390
	アースブレイカー	▶P.386
	根絶の大斧	▶P.386
	ワンダーロッド	▶P.389
	大風の杖	▶P.390
	ブレイブスーツ	▶P.402
	デモンズロッド	▶P.389

宝箱リスト

アイテム	ページ
エアナイフ	▶P.392
与一の弓	▶P.394
アルテミスの弓	▶P.394
天叢雲	▶P.395
源氏の兜	▶P.398
源氏の小手	▶P.403
源氏の鎧	▶P.401
カイザーナックル	▶P.396
光のローブ	▶P.402
金の髪飾り	▶P.400

■…モクチンの花（触れると沈黙状態になる）

■……溶岩（赤く光るときに触れると、最大HPの10％ぶんのダメージを受ける。このダメージで戦闘不能になることはない）
■……崩れる足場

POINT

真終章でユルヤナから話を聞いたあとは、この扉の先に進めるようになり最深部のB10に行くことができる。

宝箱リスト

アイテム	ページ
ブレイブスーツ	▶P 402
カオスブレイド	▶P 385
イージスの盾	▶P 398
神槍グングニル	▶P.388
村正	▶P 395
冥王の爪	▶P 396
デュランダル	▶P 385

POINT

宝箱の奥の壁は隠し通路になっており、道なりに進んだ先には冒険家と相棒が待っている。冒険家と相棒は最終ボスよりもはるかに強く、レベルが90程度ないと倒すのは難しい。なお、この戦いで全滅してもゲームオーバーにはならず、冒険家の前から再開できる。ただし、先頭のキャラクター以外は戦闘不能で、先頭もHP1の状態なので、必ず回復してから移動しよう。

BATTLE ▶P.367

冒険家に話しかけ、「全力で挑む」を選択すると戦闘開始。

BATTLE

「全体斬り」に耐えるのが第一歩

冒険家と相棒のタッグは冒険家が攻撃を、相棒が回復や補助を担当する。最大の脅威は全体に大ダメージを与えてくる冒険家の「全体斬り」で、HPが減るとブレイブして「全体斬り」を2連発してくる。これに耐えられないと勝機はないので、対策として聖騎士の「ランパート」や商人の「ローレバレッジ」を用意したい。また、冒険家への物理攻撃は相棒が「かばう」で防いでしまうため、魔法や全体攻撃でダメージを与えよう。

冒険家		人型	▶P.478		
Lv	99	HP	530000		
pg	0	Exp	0	Jp	0

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	全体斬り（全体物理ダメージ） メテオ（ランダムな対象に4回魔法ダメージ） 相棒呼び（相棒を呼ぶ）
アイテム	盗 冒険家の証（100%） 落 天狗のくしゃみ（60%）／エクスポーション（100%）

2体を同時に倒さないとやり直し

冒険家は相棒を、相棒は冒険家を復活させるため、2体を同ターンに倒さないと勝利できない。すっぴんの「しらべる」でHPを確認しつつ両方のHPを残りわずかまで減らし、最後にブレイブを使った総攻撃でトドメを刺そう。「しらべる」がなければ、右表のHPを見てダメージを計算しておくのも手だ。なお、相棒はMPが500と少ない。「ケアルガ」や「デスペル」はMPがなくなれば使わなくなる。

相棒		獣	▶P.478		
Lv	99	HP	50000		
pg	0	Exp	0	Jp	0

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	かばう（味方を単体物理攻撃からかばう）／デスペル（補助効果を解除）／ケアルガ【単】（HP回復）／私の友は冒険家（冒険家のBP3増加）／冒険家呼び（冒険家を呼ぶ）
アイテム	盗 ポーション（5%） 落 どくけし（100%）

◀対策せずに挑むと、一撃で全滅もありうる。下記のパーティアレンジも参考にしよう。

◀自分が1ターンに何ダメージ与えられるか考えて、総攻撃のタイミングを見極めること。

PARTY ARRANGE（冒険家＆相棒戦①）
相棒にかばわれても気にせず力押し！

P.146で解説したパーティのうち、2人目のスーパースターに「聖剣技」をセットして挑戦開始。「ランパート」で冒険家の「全体斬り」を防ぎつつ、忍者の通常攻撃で力押ししていく。1ターンで最大16万ダメージを与えられたため、何度も相棒を呼ばれたものの、わずか10ターンで撃破できた。

忍者	スーパースター	忍者	スーパースター
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
時空魔法	白魔法	商売	聖剣技

PARTY ARRANGE（冒険家＆相棒戦②）
999999ダメージで冒険家を一撃撃破！

ブレイブリーセカンドを活用して、冒険家の一撃撃破に挑戦。攻撃役は海賊（※1）ただ1人。まずは海賊に魔法剣「ホーリー」、「精霊の助力」、「パワーオブラブ」×2、「エンジェルマネー」×2をかけて大幅強化。続いて、スーパースターがロッドの必殺技「ノデュースリブル」（※2）を使って、相棒と冒険家を光属性弱点化の状態にすれば準備は完了だ。

ここでブレイブリーセカンド（※3）を使用。まず商人が「フルレバレッジ」を使い、海賊が素手の必殺技「轟天砲」（※4）で相棒を撃破。そしていよいよ狙いを冒険家に。渾身の「倍々撃」に数々の強化アビリティと「スペキュレート」の効果、さらにクリティカルが組み合わさった結果、見事に999999ダメージを与えることに成功。一撃で冒険者を撃破した！

商人	スーパースター	海賊	スーパースター
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
処方	白魔法	魔法剣	精霊

◀ダメージ表示は999999でカウンターストップ。計算上は百万ダメージを超えている。

※1 海賊はすべての装備をはずす。サポートアビリティは「天衣無縫」「格闘の心得」「物攻10%アップ」「魔法剣強化」「スペキュレート」の5つ。Lvは99。
※2 「ノデュースリブル」には「物理防御力弱体」、「光属性耐性弱体」のパーツをセット。冒険家に挑む前に使用可能な状態にしておく。
※3 SPは3必要で、すべて使用する。 ※4 冒険家に挑む前に使用可能な状態にしておく。

終章 推奨Lv 75
真終章 推奨Lv 80

闇のオーロラ

カルディス地方

正体を現したエアリーは、大穴上空に闇のオーロラを出現させて身を隠してしまう。ティズたちはエアリーの邪悪な企みを阻止し、世界を救うために闇のオーロラへと向かった。

決戦の地で最後の戦いに挑もう

エアリーを追って、ノルエンデ渓谷の山頂から闇のオーロラに向かう。闇のオーロラの敵はどれも強力だが、一度に出現するのは2～3体程度なので、1体ずつ集中攻撃して数を減らすといい。なお、終章か真終章のどちらかで宝箱を開けると、もう一方でも開いたままになる。

◀ノルエンデ渓谷の山頂に出現した魔法陣に入ると闇のオーロラに移動する。

◀闇のオーロラでは、それぞれのフロアがワープ装置で繋がっている。

敵データ（属性耐性は、□が弱点、□が軽減、□が無効、□が吸収を表す）

[illegible]	水棲	▶P 431				
Lv	60	HP	10000			
pg	1920	Exp	960	Jp	96	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F 2F 3F					
主な行動	グランドスパイク（全体物理ダメージ） 反射角（魔法攻撃を反射）					
アイテム	盗 エクスポーション（5%）／硬い鱗（1%）／ルーンブレイド（1%） 落 エクスポーション（100%）					

[illegible]	獣	▶P 425				
Lv	60	HP	8000			
pg	1920	Exp	960	Jp	96	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F 2F 3F					
主な行動	みなごろし（ランダムに4回物理ダメージ）					
アイテム	盗 エクスポーション（5%）／獣の肝（1%） 落 エクスポーション（100%）					

[illegible]	無機	▶P 452				
Lv	60	HP	8000			
pg	1920	Exp	960	Jp	96	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	4F／5F／6F／7F					
主な行動	光学迷彩（回避率アップ）／ロケットパンチ【中】（全体物理ダメージ）					
アイテム	盗 エクスポーション（5%） 稲妻の欠片（1%） 落 エクスポーション（100%）					

デネアボロス	悪魔	▶P.444				
Lv	60	HP	6500			
pg	1920	Exp	960	Jp	96	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	4F 5F 6F 7F					
主な行動	サンダガ【単】（雷属性魔法ダメージ） 非情の一突き（物理ダメージ＋即死）					
アイテム	盗 エーテルターボ（5%） 悪魔の尻尾（1%）／セーフティリング（1%） 落 エーテルターボ（100%）					

[illegible]	竜	▶P 445				
Lv	60	HP	8000			
pg	1920	Exp	960	Jp	96	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	4F 5F 6F 7F					
主な行動	ランページ（全体物理ダメージ）					
アイテム	盗 エクスポーション（5%）／竜の牙（5%）／ブラッドソード（1%） 落 エクスポーション（100%）					

[illegible]	悪魔	▶P 442				
Lv	60	HP	6000			
pg	1920	Exp	960	Jp	96	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	1F／2F／3F					
主な行動	グラビガ【単】（50%の確率で最大HPの75%ぶんの魔法ダメージ）					
アイテム	盗 エーテルターボ（5%） 悪魔の尻尾（1%） 落 エーテルターボ（100%）					

メフィスト		悪魔		▶P 443		
Lv	60	HP		6000		
pg	1920	Exp	960	Jp	96	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
出現場所	4F 5F 6F 7F					
主な行動	メテオ(ランダムに4回魔法ダメージ)					
アイテム	盗 エーテルターボ(5%)／魔物の繊維(1%) 盗 エーテルターボ(100%)					

⚠ この敵に注意!

メフィスト

強力な「メテオ」を使ってくるので、出現したら真っ先に倒しておきたい相手だ。ほかの敵と2体で出現した場合は集中攻撃すれば問題ないが、メフィストのみが3体同時に出現することもあるので、「メテオ」を連発される前に弱点を突ける「クエイガ」などで倒してしまおう。

⚠ この敵に注意!

アダマンシェル

防御力が非常に高く、物理攻撃ではあまりダメージを与えることができない。また、リフレク効果のある「反射角」を使うため、魔法も反射される恐れがある。「反射角」の効果が切れたときがチャンスなので、再び「反射角」を使われる前に「ブリザガ」で弱点を突いて撃破しよう。

◀「反射角」を使われる前に攻撃できるように、「スロウ」や「ヘイスト」を使って敵より早く動こう。

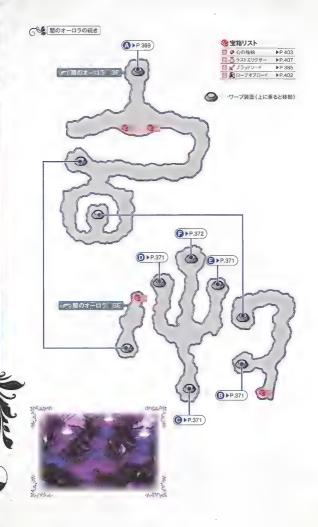
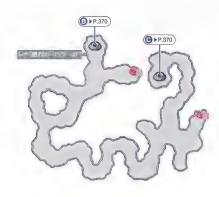
ノルエンデ渓谷へ ▶P.296

A ▶P 370

……ワープ装置(上に乗ると移動)

宝箱リスト

1	セーフティリング	▶P.404
2	ラストエリクサー	▶P.407
3	ラミアのティアラ	▶P 400
4	命の指輪	▶P 403
5	ブラックベルト	▶P 404

闇のオーロラの続き
A ▶P.369
宝箱リスト
心の指輪 ▶P.403
ラストエリクサー ▶P.407
ブラッドソード ▶P.385
ローブオブロード ▶P.402
ワープ装置（上に乗ると移動）
F ▶P.372
D ▶P.371
E ▶P.371
闇のオーロラ 6F
B ▶P.371
C ▶P.371
3
SCENARIO

POINT

5Fの宝箱からは、「リリスのロッド」など有用な装備品が手に入る。暗黒の祭壇に向かう前に回収しておこう。

宝箱リスト

アイテム	ページ
金の髪飾り	▶P 400
リボン	▶P.400
リリスのロッド	▶P 389
ブレイブスーツ	▶P 402
イージスの盾	▶P 398

闇のオーロラの続き

……ワープ装置（上に乗ると移動）

F ▶P.371

冒険家

POINT

終章では待ち受けるエアリーに近づくと最後の戦闘が始まる。真終章の場合はP.374を見よう。

BATTLE

ここに近づくと戦闘開始。

BATTLE 終章

状態異常さえ防げば怖くない

【幼虫】との戦いでは、「重殺」で毒状態にされたあとに「激滅」を使われて大ダメージを受けたり、「緊縛」でストップ状態にされたりと状態異常に苦しめられる。しかし、その状態異常さえアクセサリやサポートアビリティ、導師の「妖精の加護」で防いでしまえば、怖くない相手だ。5ターンごとに使う「スパイクガード」は、紫色に光っている間、物理攻撃に反撃するようになるというもの。このときは火属性の魔法で攻撃しよう。

「アケディア」の効果を解除して耐え抜く

【幼虫】はHPが10%以下になると【蛹】に変化。この形態では各属性の全体魔法のほか、3ターンごとに「フレア」、5ターンごとに「アケディア」を使用する。「アケディア」による全属性弱点化を放っておくと、敵の全体魔法で致命的なダメージを受けるため、「デスペル」で解除するか導師の「大精霊の加護」などで上書きすること。こちらの攻撃は魔法剣で火属性を付加するか、黒魔法の「ファイガ」を使うのがオススメだ。

エアリー【幼虫】 蟲 ▶P 475

Lv	60	HP	150000		
pq	—	Exp		Jp	

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	スパイクガード（スパイクガード状態になり物理攻撃を受けると反撃）／緊縛（全体にストップ）／激滅（毒状態の対象に物理ダメージ）／重殺【弱】（ランダムな対象に10回物理ダメージ＋毒）
アイテム	なし なし

エアリー【蛹】 蟲 ▶P 476

Lv	60	HP	99999		
pq	0	Exp	60000	Jp	999

属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	アケディア（デスペル＋全属性弱点追加）／イラ（バーサク）／ルクスリア（全体に魅了）／フレア（火属性全体魔法ダメージ）／回復（HP50%以下で一度だけ全回復）
アイテム	エーテルターボ（1%）　エリクサー（1%） なし

◀「スパイクガード」の反撃効果は、攻撃役のHPが満タンなら耐えきれるダメージ。

◀【蛹】のときは大半の攻撃が属性をもつ魔法。導師の「神秘」を使えば無効化できる。

PARTY ARRANGE（エアリー【幼虫】&【蛹】戦）

MPを減らしきることはできるか!?

MPが0になれば魔法は使えないはず。そう思いヴァルキリーの「ソウルクラッシュ」や魔法剣の「アスピル」で、エアリー【蛹】のMPを減らしてみた。敵の魔法攻撃は魔人の「魔法ダメージ吸収」で耐える。20分の苦闘の末、MPが0になり魔法は使わなくなったが……普通に攻撃しても倒せたか。

ヴァルキリー	狩人	白魔道士	黒魔道士
ショブコマンド	ショブコマンド	ショブコマンド	ショブコマンド
体術	魔法剣	黒魔法	白魔法

終章クリア後のセーブデータ

終章クリア後にクリアデータをセーブすると、ここまでに育てたキャラクターと手に入れたアイテムなどを引き継いで、クリスタルを破壊する直前の状況に戻る。また、初めて終章をクリアしたあとにはアニエス用の衣装「巫女の祈祷衣」を入手可能だ。まだ真終章をクリアしていないなら、戻った章のフローチャートを確認して、ひたすらクリスタルの解放を進めていこう。

◀クリアデータをロードすると、ノルエンデ渓谷の山頂からゲームがスタートする。

◀アニエスが祈祷衣で戦闘に参加。「巫女の祈祷衣」は防具ではなく衣装の1つだ。

真終章では成体になったエアリーと決戦

真終章で闇のオーロラの最奥部にたどりつくと、終章とは異なる姿をしたエアリーとの決戦が始まる。エアリー【成体】は【蛹】を一回り強くしたような能力をもち、似たような行動をとる。この戦いでは、敵の強力な攻撃をデフォルトで耐えることが重要だ。敵が使う「闇の深淵」で恐怖状態にされないように、「カレッジリング」や「リボン」を装備しておこう。

◀5Fの宝箱から手に入る「イージスの盾」にも、恐怖を無効化する効果がある。

◀幼虫や蛹のときと比べると、成体のエアリーはもとの妖精の姿に近い。

BATTLE 真終章

敵のブレイブをデフォルトで耐える

【成体】の行動パターンは残りHPで変化し、HPが60000より多いときは、「ゼタフレア」や「重殺」などをランダムに使用。そしてHPが60000未満になるとデフォルトを使いはじめ、次のターンにブレイブを使って「アケディア」→「ゼタフレア」と使用する。この「ゼタフレア」をデフォルトで耐えさえすれば、あとは持久戦を戦い抜くだけだ。なお、HPを0にしても2回は全回復するため、合計299997減らす必要がある。

エアリー【成体】	蟲			▶P.476		
Lv	75		HP	99999		
pg	0	Exp	20000	Jp	999	
属性	火	水	雷	風	土	光	闇
主な行動	ゼタフレア（火属性全体魔法ダメージ） アケディア（デスペル＋全属性弱点化）／闇の深淵（全体に恐怖）／死病（状態異常中の対象に即死）					
アイテム	盗 エリクサー（1%）／エーテルターボ（1%） 落 なし					

◀「ゼタフレア」のダメージは強烈の一言。魔人の「魔法ダメージ吸収」などが有効だ。

◀「死病」による即死を防ぐため、毒などの状態異常はすぐに「エスナガ」で回復しよう。

PARTY ARRANGE（エアリー【成体】戦①）

さまざまな吸収で猛攻を耐えきる

「アケディア」で解除されない方法でのダメージ軽減を図ってみた。まずヴァンパイアの「物理ダメージ吸収」と、魔人の「魔法ダメージ吸収」で物理、魔法両面を軽減。さらにブレイブ後の「ゼタフレア」は、暗黒騎士の「魔力吸収」を使って防ぐ。この戦法は見事にはまり、大きな被害なく勝利できた。

ヴァンパイア	暗黒騎士	黒魔道士	白魔道士
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
暗黒剣技	体術	暗黒剣技	暗黒剣技

PARTY ARRANGE（エアリー【成体】戦②）

守りを固めてダメージを最小限に減らす

「ゼタフレア」のダメージを抑えるため、商人の「ローレバレッジ」と聖騎士の「ガードデフォルト」を併用。「ローレバレッジ」でダメージが半減し、「ガードデフォルト」でデフォルト時のダメージを75%軽減できるので、実質87.5%のダメージを削減。長期戦にはなったが安心して戦えた。

魔法剣士	導師	商人	魔人
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
海賊技	白魔法	白黒魔	黒魔法

ラストバトルは5段階もある連戦！

エアリー撃破後は、いよいよ最終ボスとの戦いに移る。一度前のマップに戻って冒険家と話し、セーブしてから挑もう。最終ボスは光体と第1～第4形態まで計5つの形態に変化する。このうち光体は味方がどのジョブになっているかで下記のように行動が変わる「ミラーリング」という能力をもつ。使用頻度は高くないが、自分の編成を見て対策を用意しておきたい。

また、第1形態以降は即死効果の「0ディメンション」、第4形態ではほぼ行動不能にする「ダイバージェンス」を使うため、回復役を2人以上用意し「セーフティリング」を装備させよう。

▲光体はこちらのジョブに関係なく「マルチバースト」を使用することがある。HPはこまめに回復しよう。

▲第4形態が使う「ダイバージェンス」を受けると、デフォルトと「フレンド召喚」しかできなくなる。

ウロボロス【光体】の「ミラーリング」の効果

味方のジョブ	使用してくる行動	効果	対策
すっぴん	てあて	自身のHPを最大HPの20%ぶん回復する	回復量を上回るダメージを与える
モンク	気功波	デフォルトを無視して強力な物理ダメージを与える	HPを多く保つ
白魔道士	ホーリー	光属性の魔法ダメージを与える	「光の盾」などを装備して無効化する
黒魔道士	ダーク	闇属性の魔法ダメージを与える	「闇の盾」などを装備して無効化する
ナイト	踏み込む	物理ダメージを与える。自身の物理防御力・魔法防御力25%ダウン	物理防御力を高める
シーフ	ハート泥棒	物理ダメージを与え、与えたダメージぶんHPを回復する	回復量を上回るダメージを与える
商人	エンジェルマネー	自身のクリティカル率を200%アップさせる	「デスペル」で強化を解除する
魔法剣士	デス(魔法剣)	攻撃に即死効果を付加する	「デスペル」で強化を解除する
時魔道士	クエイガ	土属性魔法ダメージを与える	「土の護符」を装備して軽減する
狩人	マルチバースト	ランダムな対象に合計4回の物理ダメージを与える。BPを1消費	物理防御力を高める
召喚士	ギルタブリル	全体に土属性魔法ダメージを与える	「土の護符」を装備して軽減する
ヴァルキリー	クレセントムーン	全体に物理ダメージを与える。BPを1消費	物理防御力を高める
赤魔道士	リフレク	自身に魔法を反射する効果を付加する	「デスペル」で強化を解除する
薬師	てあて	自身のHPを最大HPの20%ぶん回復する	回復量を上回るダメージを与える
スーパースター	サレナホノナ☆彡	BP1以上の敵のBPを0にする	BPをためずにどんどん使う
海賊	大爆流	強力な水属性物理ダメージを与える。BPを2消費	物理防御力を高める
忍者	疾風迅雷	ターンの最初に攻撃する	毎ターンHPを多く保つ
ソードマスター	海老で鯛を釣る	物理攻撃で受けるダメージを抑えて強力な反撃を放つ	物理攻撃を行なわない
魔人	屍	対象を死の宣告状態にする	「レイズ」で復活できるようにする
導師	精霊の助力	5ターンの間、自身の属性をもつ攻撃のダメージを50%アップさせる	「デスペル」で強化を解除する
聖騎士	ヘブンズゲート	ランダムな対象に複数回光属性物理ダメージを与える。BPを3消費	「光の盾」などを装備して無効化する
暗黒騎士	サガク剣	「自分の最大HP－現在HP」ぶんのダメージを与える	「レイズ」で復活できるようにする
ヴァンパイア	魅了	対象を魅了状態にする	「エスナ」で魅了状態を回復する
魔界幻士	ギルタブリル	自身の物理防御力を75%アップさせる	「デスペル」で強化を解除する

FINAL BATTLE

vs ウロボロス

光体　「マルチバースト」に耐えつつ戦う

光体との戦いは、前ページを参考に「ミラーリング」の対策ができていれば勝てる。「ミラーリング」にかかわらず使用してくる「マルチバースト」で倒されないように、常にHPは多く保ったまま戦うようにしよう。

◀「マルチバースト」を受けると全滅しかねないので、毎ターンケアルガを使おう。

第1～第3形態　回復されてもめげずに攻撃あるのみ!

第1形態は毎ターン全回復するが、合計で50000ダメージを与えれば第2形態に変化する。第1形態以降は水属性が弱点となるので、黒魔法の「ブリザガ」などで攻めていこう。そして第2形態は75000ダメージを与えると「ワールドエンド」を使って第3形態に変化。第3形態は60000ダメージごとに「ワールドエンド」で全回復してしまうが、3回「ワールドエンド」を使わせれば、第4形態に変化する。第3形態では、「ゴッドハンド」の攻撃力アップ効果を「デスペル」で解除しつつ戦おう。

◀「デモンハンド」でBPを下げられて動けなくなると危険。BPは2以上を保つと安心。

第4形態　「ゴッドハンド」は必ず解除すること

第4形態では2ターンの間、行動を制限する「ダイバージェンス」と、強力な全体攻撃「ディザスター」を多用してくる。これまでに使った「デモンハンド」や「ゴッドハンド」も使ってくるので、BPを2以上に保ち、「ゴッドハンド」の効果を「デスペル」で解除しつつ、地道に攻撃と回復を繰り返していこう。特に「ゴッドハンド」を解除しないまま「ディザスター」を使われると致命的なダメージを受けるため、「デスペル」を使える味方のMPを切らさないようにも注意したい。

◀回復役が「ダイバージェンス」を受けたら、フレンド召喚やアイテムは惜しまずに!

光体　竜　▶P.476

Lv	79	HP	150000				
pq	—	Exp	—	Jp	—		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	ミラーリング(こちらのジョブに応じて行動)、マルチバースト(ランダムな対象に4回物理ダメージ)
アイテム	なし／なし

第1形態　竜　▶P.477

Lv	79	HP	100000				
pq	—	Exp	—	Jp	—		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	0ディメンション(即死) 完全再生(ターン終了時HP全回復)
アイテム	なし／なし

第2形態　竜　▶P.477

Lv	79	HP	150000				
pq	—	Exp	—	Jp	—		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	0ディメンション(即死) デモンハンド(敵全体のBPを1減少)
アイテム	なし／なし

第3形態　竜　▶P.477

Lv	79	HP	200000				
pq	—	Exp	—	Jp	—		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	0ディメンション(即死)／ゴッドハンド(自分の物理攻撃力・魔法攻撃力アップ)／ワールドエンド(全体魔法ダメージ+HP全回復)
アイテム	なし／なし

第4形態　竜　▶P.477

Lv	79	HP	200000				
pq	0	Exp	99999	Jp	999		
属性	火	水	雷	風	土	光	闇

主な行動	0ディメンション(即死)　ダイバージェンス(単体のデフォルトとフレンド召喚以外のコマンドを封印)／ディザスター(全体魔法ダメージ)
アイテム	器用さあげ饅頭(1%)、素早さあげまんじゅう(1%)、精神あげ饅頭(1%)　体力あげ饅頭(1%)　MPあげ饅頭(1%)　なし

PARTY ARRANGE（ウロボロス戦1）

「両手盾」で守りを固めて生き残る

第4形態の「ディザスター」は一撃で全滅の恐れがあるほどダメージが大きい。そこで全員が「両手盾」と「魔法防御強化」で守りを固め、さらに「ローレハンシ」も使ってダメージを軽減。すると、「ディザスター」のダメージを1000程度まで抑えることに成功。攻撃には魔法剣の「ブリザガ」をかけたナイトの「超突進」を使えば、9999ダメージを与えられた。

ナイト	白魔道士	ナイト	導師
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
魔法剣	歌唱	商売	歌唱

防御を固めているぶん、「超突進」のダメージも大きい。簡単に9999ダメージを叩き出した。

スーパースターの「ココロノカギ」を3ターンごとに使い、魔法防御力を高めることも重要なポイント。

PARTY ARRANGE（ウロボロス戦2）

最強パーティで速攻撃破！

P.146で解説した、忍者2人を中心とした最強編成でウロボロスに挑戦。「クイック」や「エンジェルマネー」、サポートアビリティの「ブッシシン」などの効果により、忍者の通常攻撃で安定して9999ダメージを与えていく。スーパースターの「私の彼は勇者様」でBPを増やす戦術も順調に機能し、第1～4形態のいずれも4ターン以内で撃破できた。

忍者	スーパースター	忍者	スーパースター
ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド	ジョブコマンド
商売	白魔法	時空魔法	精霊

即死効果がある「0ディメンション」も、導師の「妖精の加護」を使えば完全にガードできる。

1ターンに最大で約16万ものダメージを与えるため、さすがのウロボロスもひとたまりもない。

真終章クリア後のセーブデータ

真終章をクリアして、エンディング後にクリアデータをセーブすると、キャラクターのレベルや手に入れたアイテムなどを引き継いで、8章から再開できる。すでに8章で終わらせていたサブシナリオには再挑戦できないが、クリスタルの神殿にいるオルトロスなどのボスとは再戦が可能だ。十分にキャラクターが育ったら、公国軍総司令部で挑める最凶パーティ6連戦（P.347）や、封印の次元回廊の最深部で待っている冒険家と相棒（P.367）に戦いを挑んでみよう。 なお、タイトル画面の「New Game＋」を選ぶと、引き継ぐ要素を選んで、物語の最初から遊べる。

◀真終章のクリアデータを読み込んだ場合も、ノルエンデ渓谷の山頂から再開となる。

◀封印の次元回廊にいる冒険家や配信される強敵など、ウロボロスを超えるボスもいる。

ネタバレ注意!! このページは物語をすべてクリアした人向けの内容です。

Keywords For the Sequel

For the Sequel（続編のために）と題された本作。次回作へ向けて、
判明したことや残った謎に関する5つのキーワードを確認しておこう。

Keyword 1 神界

本作の黒幕たる"終焉を招く者"ウロボロス。その目的は神界への侵攻だったという。ウロボロスは神界を「退屈」なところだと評したが、そもそも神界とは何なのだろうか。ウロボロスが「神界が見えてきた」と言っていたとき、そこに見えていたものは……。

Keyword 2 残された脅威

ウロボロスを倒し、望む世界へと還った主人公たち。リングアベルと思われる人物は、今度こそイデアを守るため、エアリーがイデアたちを襲っている世界へとおもむく。しかし、ウロボロスを倒したことでその脅威は去ったのではなかったのか。別のエアリー、別の脅威があるのだろうか。

タイトルの文字に真実が現れる

終章か真終章をクリアすると、タイトルの「FLYING FAIRY」から「FF」が消え、「LYING AIRY（嘘つきエアリー）」になる。加えて、今作では物語が進むごとに「BRAVELY DEFAULT」のDEFAULTの奥から、何かを暗示させるような文字が少しずつ浮かび上がってくる。

Keyword 3 ティズ

すべてが終わり、借りていたものを返すというティズ。その体から何かが抜け出て、倒れ込んでしまう。Dの手帳への追記では"眠って"いるのだとわかるが……。そしてウロボロスはティズに「神界の者が紛れている」と言っていたが……？

Keyword 4 エアリーの姉

エンディングに登場したエアリーの姉を自称する存在。物語の最初に現れた精霊も、エアリーではなく彼女だったのだろうか。彼女の羽にある紋様は、数字の「7」あるいは「－1」に見えないこともない。その正体とともに、謎は残ったままだ。

Keyword 5 謎の女性

真終章をクリアすることで閲覧できるジャイロムービー。これはニンテンドー3DS本体を動かすことで視点を変え、あたりを見渡せるという臨場感あふれる映像だ。内容は続編へとつながるものになっており、ムービーにはブレイブリーセカンドを使う謎の女性が登場する。

Thank you so very much
I pray for your success

We will meet again!

Be well !
Those two are counting on you.

起動前のゲームバナーにもメッセージが！

ゲームを起動する前に、HOME画面で本作のアイコンにカーソルをあわせると、上画面にタイトルとともにDの手帳が表示される。手帳は回転しているが、実は中面に英語の文章が書かれており、よく見れば読むことが可能だ。その内容は、左のように感謝と再会を思わせるものとなっている。

物語を見終えた人へ

すべての物語を見終えた人へ捧ぐ、クリスタルの精霊の秘密……。シナリオをクリアしていない人は、まだ読まないでおこう。

邪悪なるものの企みはいつから現れていたのか

物語の終盤でほのめかされ、最後にはその正体を現す邪悪な存在。その者の羽に刻まれし紋様が「はじまりを告げる」とき何かが起こるらしい。そのために邪悪な存在は今まで暗躍していたのだ。その紋様は確かに最初からはっきりと存在しており、1つひとつ数を刻み、そして0へと至った。0……すなわち「はじまりを告げる」ときへと至っていたのだ。

◀Dの手帳の不思議な文章の最後に記された羽のようなものと数字の6。最初から警告はあったのだ。

ある者の羽に刻まれた紋様の変遷

5章回想シーン

1〜4章

5章

6章

7章

8章

真終章

セリフにも少しずつ変化が……

セリフ	時期
風のクリスタルから解放するのね？	5章
さあ！ どのクリスタルから解放する！？ 風？ 土？ 早く早くッ！	8章開始
あと1つ…！ あと1つよおおおぉぉぉ！	8章終盤

クリア後はタイトル画面下にも変化が……？

終章をクリアすると精霊の模様が追加

真終章をクリアすると蛇の模様が追加

BRAVELY DEFAULT For the Sequel
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

SECTION 4
DATA

データ

装備品データ

装備品には、武器、盾、兜、帽子、鎧、軽装、アクセサリ、衣装の8種類がある。ここでは、その性能や入手方法を掲載している。

ページの見方

装備品の種類とその特性

剣 1	命中率 2 / CR率 3 / 両手持ち 4	5 すっぴん モンク 白魔 黒魔 ナイト シーフ 商人 魔剣 時魔 狩人 召喚 ヴァル / 薬師 スタ 海賊 忍者 ソード 竪人 吟遊 聖騎 暗黒 ヴァン 魔幻

武器 ▶P.384

6	7 8	9 グランシップ(P.230) ファンキー・フランキスカ号(P.236)	16
攻撃 10 36	魔攻 11 0	ステータス補正 12	
攻撃属性 13	種族特攻 14	その他の効果 15	

盾 ▶P.397

6	7 8	9 カルディスラ王国(P.162)	16
防御 17 5	魔防 18 3	回避 19 20	その他の効果 15

兜 ▶P.398 ／ 帽子 ▶P.399 ／ 鎧 ▶P.400 軽装 ▶P.401

6	7 8	9 ポリトリィ会長[7章](P.456) アルテミア[7章](P.458) など
防御 17	魔防 18	魔攻 11	その他の効果 15

アクセサリ ▶P.403 ／ 衣装 ▶P.405

名前	価格	効果	主な入手方法
ブロンズ 6 小手	買 20 40 / 売 20	物理防御力+2 21	カルディスラ王国 9
ガントレット	買 100 / 売 50	物理防御力+4	店 ラクリーカ(P.178) 盗 ハインケル[序章](P.455)

1 種類

装備品の種類。

2 命中率

その武器の種類に属する装備品の基本命中率で、通常攻撃の命中率に影響する。例外的に命中率が異なるものは、15の「その他の効果」に記載した。実際に命中するかどうかは、器用さや敵の回避率などの影響も受ける。

3 CR率

その武器の種類に属する装備品の基本クリティカル率。例外的にクリティカル率が異なるものは、15の「その他の効果」に記載した。実際にクリティカルになるかどうかは、ジョブやアビリティの影響も受ける。

4 両手持ち

武器を両手持ちできるかどうかを示す。ナイトのアビリティ「両手持ち」がある場合に両手持ちの効果を発動させられるものは「○」、アビリティ「両手持ち」があっても両手持ちの効果を発動できないものは「×」、アビリティは関係なく両手で持つものは「専用」と記載している。なお、武器以外の装備品は「—」と記載した。

5 ジョブ別装備適性

その種別の装備品に対するジョブごとの適性を示す数値。装備した際の物理攻撃力や物理防御力の上昇値に影響し、上昇値は「装備品の攻撃や防御の値×ジョブごとの適性の値」で決まっている。その種別に対する装備適性がもっとも高いジョブは、数値を赤字で記載した。

6 名前

装備品の名前。データは種類ごとに分け、Dの手帳の図鑑の並び順に掲載した。Dの手帳に掲載されないアイテムはその後ろに黄色字で掲載している。なお、この黄色字のアイテムは、コンプリート率には影響しない。

7 買値

装備品を購入する場合の価格で、単位はすべてpg。「—」はショップで購入できないことを示す。

8 売値

装備品を売却する場合の価格で、単位はすべてpg。「—」はショップで売却できないことを示す。

9 主な入手方法

その装備品を入手するための主な方法。入手方法のなかからオススメのものをピックアップして掲載した。なお、特定の場所や時間、特定の章でのみ入手できる場合は、[ ]内に記載している。アイコンの意味は以下のとおり。

- 店 …… 購入できるショップがある場所
- 宝 …… 入手できる宝箱や、タウンの隠しアイテムがある場所
- 青 …… 入手できる青い宝箱がある場所
- 落 …… 落とす可能性がある敵の名前
- 盗 …… 盗める可能性がある敵の名前
- □ …… ノルエンデ村の復興で入手可能になるショップとそのレベル（P.054）
- 他 …… 上記以外の入手方法

10 攻撃

装備した際に上昇する物理攻撃力の基本値。この値に5ジョブ別装備適性の数値をかけた値が、実際の上昇値になる。

11 魔攻

装備した際に上昇する魔法攻撃力の値。

12 ステータス補正

武器を装備した際、物理攻撃力と魔法攻撃力以外にも上昇するステータスがある場合、この欄にその値を記載している。なお、ここに記載されているステータスの値は、すべて実際に上昇する数値となっており、5ジョブ別装備適性の影響は受けない。

13 攻撃属性

武器を装備した際、必殺技以外の物理攻撃に付加される属性。これが記載されているものは、敵の属性耐性に応じて、与えるダメージが増減する（P.050）。ただし、アビリティ自体に属性がある場合は、そちらが優先される。また「—」は属性がないことを示す。

14 種族特効

武器を装備した際、必殺技以外の物理攻撃に付加される種族特攻。記載された種族の敵に対しては、通常の1.5倍のダメージを与えられる。アビリティ自体の種族特攻とも重複する（P.051）。また「—」は種族特効がないことを示す。

15 その他の効果

ほかの項目で記載された以外にも特殊な効果がある場合は、こちらにまとめて記載している。このうち「状態異常追加値（○○）：△△」と記載されているものは、（ ）で記載された状態異常に対して、△△の数値ぶんの状態異常追加値（P.053）があることを示す。また、「【使用時】」のあとに記載されているものは、装備した状態でアイテムとして使用した場合に発生する効果を示す。【使用時】の狙われ易さの上昇量は、発生する効果と同じになっている（たとえば、「ケアルラ」の効果がある「祝福の盾」の場合は「ケアルラ」と同じ）。

16 外見

装備品の画像。

17 防御

装備した際に上昇する物理防御力の基本値。この値に5ジョブ別装備適性の数値をかけた値が、実際の上昇値になる。

18 魔防

装備した際に上昇する魔法防御力の値。

19 回避

装備した際に上昇する基本回避率の値。

20 価格

ショップで売買する際の価格で、単位はすべてpg。買が購入価格、売が売却価格となっており、「—」はショップで売買できないことを示す。

21 効果／装備可能者

アクセサリを装備した際の効果。なお、衣装の場合は装備できるキャラクターを示している。

INDEX
装備品データ
道具・だいじなものデータ
敵データ
敵アビリティデータ
チュートリアルクエストデータ
SUB INDEX
剣
斧
槍
ロッド
杖
短剣
弓
刀
ナックル
盾
兜
帽子
鎧
軽装
アクセサリ
衣装

武器

剣														
命中率	90%		すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
CR率	0%		1.6	1	1	1	2	1.4	1.2	2	1.2	1.2	1.2	1.4
両手持ち	○		赤魔	薬師	スター	海賊	忍者	ソード	魔人	導師	聖騎	暗黒	ヴァン	魔幻
			1.8	1.2	1.8	1.8	1.4	1.6	1	1	2	2	1.8	1.8

[illegible]	70 / 35	カルディスラ王国(P.162)	
攻撃	3	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	500 / 250	ラクリーカ(P.178)	
攻撃	12	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻		その他の効果	ー

[illegible]	1000 / 500	ユルヤナの森の仕立屋(P.187)	
攻撃	18	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	2000 / 1000	フロウエル(P.204) 瘴気の森(P.202) など	
攻撃	24	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / 1500	カレーダの森(P.217) ボーンナイト(P.440)	
攻撃	27	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	状態異常追加値(睡眠):25

[illegible]	5000 / 2500	ハルトシルト(P.234)	
攻撃	27	魔攻	0	ステータス補正	物理防御力+10
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / 2000	シュタルクフォート(P.246) 公国近衛剣兵(P.419)	
攻撃	32	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	水	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	7500 / 3750	シュタルクフォート(P.244)	
攻撃	35	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性		種族特攻		その他の効果	ー

[illegible]	15000 / 7500	エタルニア公国(P.265) 火の神殿(P.252)	
攻撃	36	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	火	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / 6000	エタルニア公国軍 総司令部(P.272) 聖騎士ブレイブ[5章・6章](P.464) など	
攻撃	39	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	光	種族特攻	ー	その他の効果	ー

ルーンブレイド

– / 5000	不死の塔(P.277) ナジット[C][5章](P.457) など

攻撃	39	魔攻	15	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	–

[illegible]

30000 / 15000	カルディスラ王国[5章以降](P.282) 聖騎士ブレイブ[4章](P.464)

攻撃	40	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	–

[illegible]

– / 7500	吸血鬼城(P.353) レスター卿[7章](P.465) など

攻撃	42	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	[使用時]魔法剣「ドレイン」(P.125)の効果

カオスブレイド

– / 10000	エタルニア公国軍 総司令部(P.344) アナゼル[7章](P.464) など

攻撃	44	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻		その他の効果	状態異常追加値(混乱):25

[illegible]

99999 / 49999	武器屋Lv10(P.057)

攻撃	45	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性		種族特攻		その他の効果	状態異常追加値(魅了):25

[illegible]

– / –	封印の次元回廊(P.366)

攻撃	50	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	–

[illegible]

– / –	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)

攻撃	40	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	屍霊	その他の効果	–

[illegible]

– / –	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)

攻撃	48	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	–

[illegible]

– / –	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)

攻撃	16	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	ジャンプ時補正1.5倍

斧

命中率	85%
CR率	–3%
両手持ち	○

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
16	1	1	1	18	1	1	1	1	1	1	1
赤魔	**薬師**	**スター**	**海賊**	**忍者**	**ソート**	**魔人**	**導師**	**聖騎**	**暗黒**	**ヴァン**	**魔幻**
16	1	1	2	1	12	1	1	16	14	16	18

[illegible]

1200 / 600	ユルヤナの森の仕立屋(P.187)

攻撃	22	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性		種族特攻	–	その他の効果	–

トマホーク

−	宝 フロウエルの花園(P.211)
1250	盗 黒鉄之刃斧兵【A】(P.418) など

攻撃	30	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性	−	種族特攻	−	その他の効果	

バイキングアックス

4800	店 グランシップ(P.230)
2400	宝 ファンキー・フランキスカ号(P.236)

攻撃	36	魔攻	0	ステータス補正	−
攻撃属性	−	種族特攻	水棲	その他の効果	−

ファイアハチェット

−	宝 地底火山洞(P.251)
3500	盗 コンジャラー(P.443)

攻撃	39	魔攻	0	ステータス補正	−
攻撃属性	火	種族特攻	−	その他の効果	−

ダイモスアックス

−	宝 動力機関室(P.258)
3750	盗 コボルト(P.413)

攻撃	41	魔攻	0	ステータス補正	−
攻撃属性	−	種族特攻	悪魔	その他の効果	

ウォーアックス

18000	店 エタルニア公国(P.265)
9000	盗 バルバロッサ[3章](P.461)

攻撃	44	魔攻	0	ステータス補正	−
攻撃属性	−	種族特攻	−	その他の効果	−

巨人の斧

−	落 ギガースリッチ(P.475)
6750	盗 ギガースリッチ(P.475) など

攻撃	58	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性	−	種族特攻	−	その他の効果	命中率60% ※

[illegible]アックス

40000	店 飛空艇グランシップ[5章以降](P.282)
20000	盗 バルバロッサ[5章・6章](P.461)

攻撃	52	魔攻	0	ステータス補正	−
攻撃属性	−	種族特攻	−	その他の効果	−

[illegible]

39400	武器屋Lv8(P.057)
19700	

攻撃	50	魔攻	0	ステータス補正	−
攻撃属性	−	種族特攻	−	その他の効果	状態異常追加値(恐怖) 25

[illegible]の大斧

−	落 瘴気の森(P.322)
10000	盗 バルバロッサ[7章](P.461) など

攻撃	51	魔攻	0	ステータス補正	−
攻撃属性	−	種族特攻	−	その他の効果	【使用時】黒魔法「キル」(P.124)の効果

アースブレイカー

−	封印の次元回廊(P.364)
−	

攻撃	60	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性	土	種族特攻	−	その他の効果	−

[illegible]

−	他 メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
−	

攻撃	40	魔攻	0	ステータス補正	精神+10
攻撃属性	−	種族特攻	−	その他の効果	−

[illegible]

−	他 メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
−	

攻撃	55	魔攻	0	ステータス補正	−
攻撃属性	−	種族特攻	−	その他の効果	−

※ 通常、斧の基本命中率は85%だが、「巨人の斧」は60%となる。

[illegible]	100000 / 50000	岬の必殺パーツ屋Lv11 (P.058)

攻撃	54	魔攻	0	ステータス補正	素早さ+20
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	100000 / 50000	丘の必殺パーツ屋Lv11 (P.058)

攻撃	53	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	獣	その他の効果	ー

槍

命中率	90%
CR率	2%
両手持ち	○

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
16	1	1	1	18	1	2	12	1	12	1	2
赤魔	**薬師**	**スター**	**海賊**	**忍者**	**ソード**	**魔人**	**導師**	**聖騎**	**暗黒**	**ヴァン**	**魔幻**
16	12	1	14	12	12	1	1	18	18	16	18

[illegible]	ー / 40	ロンターノ離宮 (P.173) リングアベルの初期装備　など

攻撃	4	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]	900 / 450	ユルヤナの森の仕立屋 (P.187)

攻撃	17	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]	1850 / 925	フロウエル (P.204) エインフェリア[2章] (P.459)

攻撃	22	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]	4500 / 2250	ハルトシルト (P.234)

攻撃	27	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]	ー / 3000	グラープ砦 (P.239) 公国近衛槍兵 (P.419)　など

攻撃	29	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]	ー / 4000	動力機関室 (P.259) スカルランサー (P.441)

攻撃	31	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	雷	種族特攻	ー	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]	14000 / 7000	エタルニア公国 (P.265)

攻撃	33	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	屍霊	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]	8000 / 4000	武器屋Lv7 (P.057)

攻撃	35	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]

–	国エタルニア公国軍　総司令部(P.273)
5000	宝エインフェリア[5章・6章](P.459)　など

攻撃	35	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	光	種族特攻	–	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]

27000	シュタルクフォート[5章以降](P.282)
13500	

攻撃	37	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]

–	宝カレーダの森(P.319)
10000	宝エインフェリア[7章](P.459)　など

攻撃	39	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性	–	種族特攻	水棲	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]

–	封印の次元回廊(P.366)
–	

攻撃	45	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍　命中率100%※1

[illegible]

–	他メンバーズとの運動で入手可能(P.064)
–	

攻撃	25	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	水棲	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]

–	他メンバーズとの運動で入手可能(P.064)
–	

攻撃	43	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]

100000	谷の必殺パーツ屋Lv11(P.058)
50000	

攻撃	42	魔攻	0	ステータス補正	–
攻撃属性	雷	種族特攻	–	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

[illegible]

100000	河の必殺パーツ屋Lv11(P.058)
50000	

攻撃	41	魔攻	0	ステータス補正	魔法防御力+19
攻撃属性	–	種族特攻	–	その他の効果	複数体補正1.25倍、ジャンプ時補正1.5倍

※1 通常、槍の基本命中率は90%だが、「神槍グングニル」は100%となる。

ロッド

命中率	90%
CR率	0%
両手持ち	×

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
16	1	16	2	1	1	1	1	12	12	2	1
赤魔	**薬師**	**スター**	**海賊**	**忍者**	**ソード**	**魔人**	**導師**	**聖騎**	**暗黒**	**ヴァン**	**魔幻**
16	12	2	1	1	1	2	14	1	1	2	18

[illegible]

60	カルディスラ王国(P.162)
30	敵商会魔道兵(P.416)

攻撃	2	魔攻	2	ステータス補正	–
攻撃属性		種族特攻	–	その他の効果	–

[illegible]

750	ユルヤナの森の仕立屋(P.187)
375	宝風の神殿(P.186)

攻撃	9	魔攻	9	ステータス補正	–
攻撃属性		種族特攻	–	その他の効果	

1500
750
フロウエル(P.204)

攻撃	12	魔攻	12	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	火属性攻撃で与えるダメージが1.1倍

3800
1900
グランシップ(P.230)
メフィリア[2章](P.459)

攻撃	15	魔攻	15	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	水属性攻撃で与えるダメージが1.1倍

9000
4500
エタルニア公国(P.265)
オミノス[5章・6章](P.454)

攻撃	17	魔攻	17	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

20000
10000
ラクリーカ[5章以降](P.282)
ヴィクトリア[4章・5章](P.463)

攻撃	19	魔攻	19	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	状態異常追加値(毒).50

ー
6000
吸血鬼城(P.356)
オミノス[7章](P.454)　など

攻撃	20	魔攻	20	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	【使用時】黒魔法「アスピル」(P.123)の効果

ー
7500
不死の塔(P.338)
ディローザ[7章・8章](P.460)　など

攻撃	21	魔攻	21	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	【使用時】ランダムで黒魔法の効果 ※2

ー
ー
封印の次元回廊(P.364)

攻撃	25	魔攻	25	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	闇属性攻撃で与えるダメージが1.1倍

300
150
ラクリーカ(P.178)

攻撃	9	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

150
75
武器屋Lv3(P.057)

攻撃	10	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	雷属性攻撃で与えるダメージが1.1倍

4800
2400
シュタルクフォート(P.244)

攻撃	27	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

ー
3000
動力機関室(P.259)
公国近衛魔道兵[封印の次元回廊](P.419)　など

攻撃	30	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

ー
ー
メンバーズとの連動で入手可能(P.064)

攻撃	5	魔攻	8	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	雷属性攻撃で与えるダメージが1.1倍

※2「ファイア」「ブリザド」「サンダー」「サイレス」「ポイズン」「スリプル」「ファイラ」「ブリザラ」「サンダラ」「フィアー」「ファイガ」「ブリザガ」「サンダガ」「ダーク」「デス」のなかから、いずれかランダムで発動する。狙われ易さの上昇量は発動した魔法ごとに異なる。

	買値 — / 売値 —		メンバーズとの連動で入手可能 (P.064)

攻撃	28	魔攻	23	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	—

杖

命中率	90%
CR率	0%
両手持ち	○

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
1 6	2	2	1 4	1	1	2	1	2	1 2	1 4	1 4
赤魔	**薬師**	**スター**	**海賊**	**忍者**	**ソード**	**魔人**	**導師**	**聖騎**	**暗黒**	**ヴァン**	**魔幻**
1 6	2	2	1	1 2	1 2	1 4	2	1	1	2	1.8

	10 / 5		カルディスラ王国 (P 162)

攻撃	2	魔攻	0	ステータス補正	精神+1
攻撃属性	—	種族特攻		その他の効果	複数体補正1.25倍

	600 / 300		ユルヤナの森の仕立屋 (P.187) ポリトリィ会長[1章] (P 456)

攻撃	11	魔攻	0	ステータス補正	精神+2
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	複数体補正1.25倍

	1200 / 600		フロウエル (P 204) マヌマット[1章] (P 458)

攻撃	15	魔攻	0	ステータス補正	精神+3
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	複数体補正1 25倍

	12000 / 6000		エタルニア公国 (P 265) プリン[3章] (P.461)

攻撃	22	魔攻	0	ステータス補正	精神+5
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	複数体補正1.25倍、[使用時]白魔法「ケアル」(P.121 の効果

	23000 / 11500		ユルヤナの森の仕立屋[5章以降] (P.282) ヴィクター[4章・5章] (P.463)

攻撃	17	魔攻	0	ステータス補正	精神+7
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	複数体補正1.25倍、[使用時]白魔法「エスナ」(P.121)の効果

	— / 6000		大風車工区 (P.310) 商会魔道兵[封印の次元回廊] (P.416) など

攻撃	26	魔攻	0	ステータス補正	精神+6
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	複数体補正1 25倍、風属性攻撃で与えるダメージが1.2倍

	— / —		封印の次元回廊 (P.364)

攻撃	30	魔攻	0	ステータス補正	精神+8
攻撃属性	闇	種族特攻	—	その他の効果	複数体補正1 25倍

	1500 / 750		武器屋Lv5 (P.057)

攻撃	16	魔攻	0	ステータス補正	精神+4
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	複数体補正1.25倍、[使用時]白魔法「レイズ」(P 121)の効果

	250 / 125		ラクリーカ (P.178)

攻撃	13	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻		その他の効果	複数体補正1 25倍

[illegible]		300 / 150		🈩武器屋Lv2（P.057）
攻撃	11	魔攻	0	ステータス補正	―
攻撃属性	―	種族特攻	―	その他の効果	複数体補正2倍

[illegible]		3000 / 1500		グランシップ（P.230） ランドタートル（P.431）
攻撃	34	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性		種族特攻	―	その他の効果	複数体補正1.25倍

[illegible]		9000 / 4500		飛空艇グランシップ［5章以降］（P.282） 地底火山洞（P.251） など
攻撃	38	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性		種族特攻	―	その他の効果	複数体補正1.25倍

[illegible]		― / ―		メンバーズとの連動で入手可能（P.064）
攻撃	16	魔攻	0	ステータス補正	精神+3
攻撃属性	―	種族特攻	―	その他の効果	複数体補正1.25倍

[illegible]		― / ―		メンバーズとの連動で入手可能（P.064）
攻撃	28	魔攻	0	ステータス補正	精神+6
攻撃属性	―	種族特攻	―	その他の効果	複数体補正1.25倍

短剣

命中率	95%
CR率	3%
両手持ち	×

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
16	1	14	14	16	2	2	14	12	2	14	12
赤魔	薬師	スター	海賊	忍者	ソード	魔人	導師	聖騎	暗黒	ヴァン	魔幻
16	2	2	12	2	16	1	1	1	12	2	18

[illegible]		50 / 25	入手方法	カルディスラ王国（P.162） ティズの初期装備 など
攻撃	2	魔攻	0	ステータス補正	―
攻撃属性	―	種族特攻	―	その他の効果	―

[illegible]		― / 45		セントロ遺跡（P.169） 商会剣兵（P.416）
攻撃	5	魔攻	0	ステータス補正	―
攻撃属性	―	種族特攻	―	その他の効果	状態異常追加値（沈黙）.25

[illegible]		150 / 75		武器屋Lv1（P.057）
攻撃	6	魔攻	0	ステータス補正	―
攻撃属性	―	種族特攻	―	その他の効果	―

[illegible]		350 / 175		ラクリーカ（P.178）
攻撃	10	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性	―	種族特攻	―	その他の効果	―

[illegible]のナイフ		― / 200	主な	ナダラケス遺跡（P.182） ジャッカル［5章］（P.455） など
攻撃	12	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性		種族特攻		その他の効果	【使用時】アビリティ「ぶんどる」（P.083）の効果

短剣の続き

[illegible]	700 / 350	ユルヤナの森の仕立屋(P.187) 風の神殿(P.185)			
攻撃	15	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	1200 / 600	フロウエル(P.204)			
攻撃	20	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	状態異常追加値(バーサク):25

[illegible]	ー / 750	キレート山(P.214) デスパイレーツ(P.438)			
攻撃	23	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	人型	その他の効果	クリティカル率20% ※

[illegible]	3500 / 1750	ハルトシルト(P.234)			
攻撃	22	魔攻	0	ステータス補正	回避+20
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	5000 / 2500	シュタルクフォート(P.244)			
攻撃	27	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	

[illegible]	ー / 2250	ハルトシルト(P.234) キキョウ[3章・5~7章](P.462) など			
攻撃	27	魔攻	0	ステータス補正	回避+20
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	10000 / 5000	エタルニア公国(P.265) エタルニア公国軍 総司令部(P.273)			
攻撃	29	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	状態異常追加値(即死) 25

[illegible]	24000 / 12000	ハルトシルト[5章以降](P.282)			
攻撃	32	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / 4500	ナダラケス遺跡(P.308) カダ[7章](P.460) など			
攻撃	34	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	風	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / ー	封印の次元回廊(P.363)			
攻撃	40	魔攻	0	ステータス補正	回避+25
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / ー	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)			
攻撃	17	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	獣	その他の効果	ー

[illegible]	ー / ー	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)			
攻撃	37	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

※ 通常、短剣の基本クリティカル率は3%だが、「リッパーナイフ」は20%となる。

88230 / 44115 — 必殺技屋Lv11 (P.058)

攻撃	36	魔攻	0	ステータス補正	素早さ+20
攻撃属性	—	種族特攻	-	その他の効果	—

100000 / 50000 — 武器屋Lv11 (P.057)

攻撃	1	魔攻	25	ステータス補正	-
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	

— / — — メンバーズとの連動で入手可能 (P.064)

攻撃	35	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	【使用時】時空魔法「クイック」(P.127)の効果

弓

命中率	95%
CR率	0%
両手持ち	専用

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
16	1	1	1	12	18	14	1	1	2	1	12
赤魔	薬師	スター	海賊	忍者	ソート	魔人	導師	聖騎	暗黒	ヴァン	魔幻
14	16	1	1	12	1	1	1	1	1	12	18

— / 225 — ナダラケス遺跡 (P.182) / 空挺騎士団弓兵【B】(P.415)

攻撃	22	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	飛行	その他の効果	—

850 / 425 — ユルヤナの森の仕立屋 (P.187)

攻撃	34	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	飛行	その他の効果	—

1950 / 975 — フロウエル (P.204)

攻撃	44	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	飛行	その他の効果	状態異常追加値(毒):30

- / 37 — ダスク遺跡 (P.222) / ボーンハンター［封印の次元回廊］(P.440)　など

攻撃	49	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	飛行・悪魔	その他の効果	—

3600 / 1800 — グランシップ (P.230) / カレーダの森 (P.217)

攻撃	54	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	飛行	その他の効果	—

3500 / 1750 — 武器屋Lv6 (P.057)

攻撃	56	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	飛行	その他の効果	状態異常追加値(魅了):25

— / 2400 — 地底火山洞 (P.251) / ダークスタンプ (P.450)

攻撃	60	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性		種族特攻	飛行	その他の効果	【使用時】時空魔法「ヘイスト」P.126 の効果

弓の続き

キラーボウ

	14800 / 7400	エタルニア公国（P.265）	
攻撃	66	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	飛行	その他の効果	状態異常追加値（即死）:25

古代の弓

	ー / 6000	不死の塔（P.277） スカルハンター（P.441）	
攻撃	70	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	飛行	その他の効果	状態異常追加値（麻痺）:25

[illegible]

	21000 / 10500	フロウエル［5章以降］（P.282）	
攻撃	72	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	飛行	その他の効果	状態異常追加値（混乱）:25

与一の弓

	ー / 7500	ダスク遺跡（P.320） アルテミア［7章］（P.458）　など	
攻撃	76	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	飛行	その他の効果	クリティカル率20% ※1

アルテミスの弓

	ー / ー	封印の次元回廊（P.365）	
攻撃	90	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	飛行	その他の効果	ー

[illegible]

	ー / ー	メンバーズとの連動で入手可能（P.064）	
攻撃	47	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	飛行	その他の効果	状態異常追加値（沈黙）:25

[illegible]

	ー / ー	メンバーズとの連動で入手可能（P.064）	
攻撃	86	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	飛行	その他の効果	ー

[illegible]

	ー / ー	メンバーズとの連動で入手可能（P.064）	
攻撃	81	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	雷	種族特攻	ー	その他の効果	ー

※1　通常、弓の基本クリティカル率は0%だが、「与一の弓」は20%となる。

刀

命中率	90%
CR率	15%
両手持ち	○

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
16	1	1	1	12	14	1	16	1	12	1	1
赤魔	**薬師**	**スター**	**海賊**	**忍者**	**ソード**	**魔人**	**導師**	**聖騎**	**暗黒**	**ヴァン**	**魔幻**
16	1	1	1	16	2	1	1	14	2	1	18

[illegible]

	ー / 250	オミノス［5章］（P.454） イデアの初期装備　など	
攻撃	20	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]

	ー / 900	キレート山（P.215） 黒鉄之刃刀兵［A］（P.418）　など	
攻撃	28	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	3500 / 1750	グランシップ(P.230)			
攻撃	30	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / 4000	動力機関室(P.259) メイルドラゴン(P.445)			
攻撃	32	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	雷	種族特攻	ー	その他の効果	雷属性ダメージを無効にする

[illegible]	14500 / 7250	エタルニア公国(P.265) カミイズミ[3章](P.462)			
攻撃	34	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / 4500	不死の塔(P.278) カミイズミ[5章・6章](P.462)			
攻撃	36	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	27000 / 13500	グランシップ[5章以降](P.282) アナゼル[4章](P.464) など			
攻撃	39	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / 7500	シュタルクフォート(P.330) カミイズミ[7章](P.462) など			
攻撃	41	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	【使用時】アビリティ「牙折り」(P.103)の効果

[illegible]	62000 / 31000	武器屋Lv9(P.057)			
攻撃	48	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / ー	封印の次元回廊(P.365)			
攻撃	51	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	竜	その他の効果	ー

[illegible]	ー / ー	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)			
攻撃	35	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	闇属性ダメージを半減させる

[illegible]	ー / ー	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)			
攻撃	43	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ー

[illegible]	ー / ー	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)			
攻撃	42	魔攻	0	ステータス補正	ー
攻撃属性	ー	種族特攻	ー	その他の効果	ジャンプ時補正1.5倍、クリティカル率0% ※2

※2 通常、刀の基本クリティカル率は15%だが、「勝利の太刀」は0%となる

ナックル

命中率	90%
CR率	3%
両手持ち	専用

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
1.6	2	1	1	1	1.4	1	1	1	1.2	1	1
赤魔	**薬師**	**スター**	**海賊**	**忍者**	**ソード**	**魔人**	**導師**	**聖騎**	**暗黒**	**ヴァン**	**魔幻**
1.2	1.6	1.4	1.2	1.2	1.2	1	1	1	1	1.4	1.8

アイアンナックル

280 / 140

ラクノーカ（P.178）
セントロ砦跡（P.170）

攻撃	14	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	—

サミングクロウ

— / 500

大風車工区（P.195）
カタマウント（P.421）

攻撃	17	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	状態異常追加値（暗闇） 40

ミスリルナックル

500 / 250

ユルヤナの森の仕立屋（P.187）

攻撃	21	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	—

スパイクナックル

1200 / 600

フロウエル（P.204）
ドラゴン（P.446）

攻撃	34	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	—

[illegible]

600 / 300

武器屋Lv4（P.057）

攻撃	23	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性		種族特攻	獣	その他の効果	—

ハンマーナックル

4200 / 2100

シュタルクフォート（P.244）

攻撃	46	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	—

[illegible]

9800 / 4900

エタルニア公国（P.265）

攻撃	49	魔攻	0	ステータス補正	
攻撃属性		種族特攻	—	その他の効果	状態異常追加値（毒） 40

[illegible]

18000 / 9000

エタルニア公国［5章以降］（P.282）
エタルニア公国軍　総司令部（P.273）

攻撃	60	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	光	種族特攻	—	その他の効果	—

[illegible]王の爪

— / 7500

吸血鬼城（P.353）
ベアリング［7章］（P.453）　など

攻撃	80	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	闇	種族特攻	—	その他の効果	—

カイザーナックル

— / —

封印の次元回廊（P.365）

攻撃	95	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	—

[illegible]

— / —

メンバーズとの連動で入手可能（P.064）

攻撃	19	魔攻	0	ステータス補正	—
攻撃属性	—	種族特攻	竜	その他の効果	—

—				限メンバーズとの連動で入手可能(P.064)	
攻撃	85	魔攻	0	ステータス補正	-
攻撃属性	—	種族特攻	—	その他の効果	—

防具

盾

命中率	0%
CR率	0%
両手持ち	—

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
16	1	1	1	2	1	1	18	1	1	1	18

赤魔	薬師	スター	海賊	忍者	ソード	魔人	導師	聖騎	暗黒	ヴァン	魔幻
14	1	12	18	1	18	1	1	18	18	18	1

50 / 25		カルディスラ王国(P.162)				
防御	5	魔防	3	回避	20	その他の効果 —
300 / 150		ラクリーカ(P.178)				
防御	9	魔防	5	回避	21	その他の効果 —
600 / 300		ユルヤナの森の仕立屋(P.187)				
防御	14	魔防	7	回避	25	その他の効果 —
1000 / 500		フロウエル(P.204)				
防御	18	魔防	9	回避	24	その他の効果 —
3700 / 1850		シュタルクフォート(P.244)				
防御	20	魔防	10	回避	23	その他の効果 力+5
4000 / 2000		防具屋Lv6(P.057)				
防御	23	魔防	12	回避	30	その他の効果 【使用時】白魔法「ケアルラ」(P.121)の効果
2500 / 1250		ハルトシルト(P.234)				
防御	24	魔防	12	回避	22	その他の効果 —
— / 1500		火の神殿(P.252) ハインケル[5章・6章](P.455) など				
防御	24	魔防	12	回避	27	その他の効果 火・水属性ダメージを無効にする
7500 / 3750		エタルニア公国(P.265)				
防御	27	魔防	14	回避	26	その他の効果 —
— / 3000		不死の塔(P.278) スカルナイト(P.440) など				
防御	30	魔防	15	回避	28	その他の効果 闇属性ダメージを無効にする

価格	入手方法
— / 3500	ロンターノ離宮(P.300) ハインケル[7章](P.455) など

防御	魔防	回避	その他の効果
32	16	29	光属性ダメージを無効にする

価格	入手方法
— / —	封印の次元回廊(P.366) 闇のオーローラ(P.371)

防御	魔防	回避	その他の効果
38	19	30	恐怖状態にならなくなる

価格	入手方法
5000 / 2500	防具屋Lv7(P.057)

防御	魔防	回避	その他の効果
45	23	-100	—

価格	入手方法
— / —	メンバーズとの連動で入手可能(P.064)

防御	魔防	回避	その他の効果
35	18	29	雷属性ダメージを無効にする

兜

命中率	CR率	両手持ち
0%	0%	—

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
1.6	1	1	1	1.8	1	1	1.8	1	1	1	1.8

赤魔	薬師	スター	海賊	忍者	ソード	魔人	導師	聖騎	暗黒	ヴァン	魔幻
1.4	1	1.2	1.2	1	1.8	1	1	1.8	2	1	1

価格	入手方法	防御	魔防	魔攻	その他の効果
40 / 20	カルディスラ王国(P.162)	2	0	0	—
200 / 100	ラクリーカ(P.178)	4	1	0	—
400 / 200	ユルヤナの森の仕立屋(P.187)	5	1	0	—
700 / 350	フロウエル(P.204)	7	1	0	—
1500 / 750	ハルトシルト(P.234)	8	2	0	—
4500 / 2250	エタルニア公国(P.265)	10	2	0	—
— / 2500	地底火山洞(P.326) カミイズミ[7章](P.462) など	12	3	0	—
40000 / 20000	防具屋Lv9(P.057)	14	3	0	回避+10
— / —	ポリトリィ会長[7章](P.456) アルテミア[7章](P.458) など	16	4	0	—

帽子の続き

	1200 / 600	ハルトシルト(P 234)

防御	8	魔防	2	魔攻	0	その他の効果	回避+10

	— / 1500	吸血鬼城(P.355) メフィリア[7章](P 459) など

防御	8	魔防	5	魔攻	3	その他の効果	魅了状態にならなくなる

	4200 / 2100	エタルニア公国(P 265)

防御	9	魔防	2	魔攻	0	その他の効果	回避+5

	— / 5000	封印の次元回廊(P 365) ユルヤナ[7章](P.465) など

防御	10	魔防	6	魔攻	4	その他の効果	魔法やアビリティの消費MPが25%減る

	— / —	闇のオーロラ(P.371)

防御	11	魔防	3	魔攻	0	その他の効果	毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・恐怖・混乱・魅了・即死状態にならなくなる

	— / 2560	フロウエルの花園(P 317) プリン[7章](P 461) など

防御	12	魔防	3	魔攻	0	その他の効果	—

鎧

命中率	0%
CR率	0%
両手持ち	—

すっぴん	モンク	白魔	黒魔	ナイト	シーフ	商人	魔剣	時魔	狩人	召喚	ヴァル
16	1	1	1	18	1	1	18	1	1	1	18
赤魔	薬師	スター	海賊	忍者	ソード	魔人	導師	聖騎	暗黒	ヴァン	魔幻
14	1	12	12	1	18	1	1	2	18	1	1

	120 / 60	カルディスラ王国(P.162) リングアベルの初期装備 など

防御	4	魔防	1	魔攻	0	その他の効果	—

	250 / 125	防具屋Lv1(P.057)

防御	8	魔防	2	魔攻	0	その他の効果	—

	500 / 250	ラクリーカ(P.178)

防御	12	魔防	3	魔攻	0	その他の効果	—

	1000 / 500	ユルヤナの森の仕立屋(P.187)

防御	18	魔防	4	魔攻	0	その他の効果	—

	2000 / 1000	フロウエル(P 204)

防御	24	魔防	6	魔攻	0	その他の効果	—

	5000 / 2500	ハルトシルト(P.234)

防御	30	魔防	7	魔攻	0	その他の効果	—

	15000 / 7500	エタルニア公国(P.265)

防御	36	魔防	9	魔攻	0	その他の効果	—

源氏の鎧	買値	—	主な入手方法	宝 グラーブ砦(P.333) 盗 カミイズミ[7章](P.462) など
	売値	7500		

防御	42	魔防	10	魔攻	0	その他の効果	—

平家の鎧	買値	99999	主な入手方法	図 防具屋Lv10(P.057)
	売値	49999		

防御	46	魔防	11	魔攻	0	その他の効果	—

クリスタルメイル		—		盗 ハインケル[7章](P.455) 盗 聖騎士ブレイブ[7章](P.464) など
		—		

防御	50	魔防	12	魔攻	0	その他の効果	—

軽装

命中率	0%	すべてのジョブで1.8
CR率	0%	
両手持ち	—	

布の服	買値	20	主な入手方法	店 カルディスラ王国(P.162) 他 アニエスの初期装備 など
	売値	10		

防御	2	魔防	0	魔攻	0	その他の効果	—

拳法着	買値	100	主な入手方法	店 カルディスラ王国(P.162)
	売値	50		

防御	3	魔防	1	魔攻	0	その他の効果	素早さ+2、回避+5

リネンキュラッサ	買値	80	主な入手方法	店 カルディスラ王国(P.162) 他 ティズの初期装備 など
	売値	40		

防御	4	魔防	1	魔攻	0	その他の効果	—

シルクのローブ	買値	350	主な入手方法	店 ラクリーカ(P.178)
	売値	175		

防御	8	魔防	2	魔攻	2	その他の効果	—

ブリガンダイン	買値	600	主な入手方法	図 防具屋Lv2(P.057)
	売値	300		

防御	9	魔防	2	魔攻	0	その他の効果	—

革の胸当て	買値	400	主な入手方法	店 ラクリーカ(P.178)
	売値	200		

防御	10	魔防	2	魔攻	0	その他の効果	—

コロネコスーツ	買値	700	主な入手方法	店 ユルヤナの森の仕立屋(P.187)
	売値	350		

防御	13	魔防	3	魔攻	2	その他の効果	毒状態にならなくなる

ミスリルプレート	買値	850	主な入手方法	店 ユルヤナの森の仕立屋(P.187) 盗 ナジット[B][1章](P.457)
	売値	425		

防御	14	魔防	3	魔攻	0	その他の効果	—

レインボードレス	買値	1800	主な入手方法	図 防具屋Lv4(P.057)
	売値	900		

防御	14	魔防	3	魔攻	3	その他の効果	混乱状態にならなくなる

フローラルローブ	買値	1500	主な入手方法	店 フロウエル(P.204)
	売値	750		

防御	17	魔防	4	魔攻	3	その他の効果	—

軽装の続き

				防御	魔防	魔攻	その他の効果
ミラージュベスト	1600	800	フロウエル(P.204) ディローザ[2章](P.460)	19	5	0	回避+20
黒のローブ	6000	3000	シュタルクフォート(P.244)	20	5	3	知性+20
力だすき	2400	1200	シュタルクフォート(P.244)	22	5	0	力+5
白のローブ	4000	2000	ハルトシルト(P.234)	22	5	4	精神+20
バイキングコート	3000	1500	グランシップ(P.230)	24	6	0	―
大地の衣	11000	5500	エタルニア公国(P.265)	25	6	4	土属性攻撃で与えるダメージが1.5倍
スターの胸当て	―	―	プリン(P.461)	26	6	0	HP+100
アダマンベスト	10000	5000	エタルニア公国(P.265)	29	7	0	―
光のローブ	―	4250	祈祷衣の洞穴(P.305) ホーリー[7章](P.454) など	29	7	5	光属性攻撃で与えるダメージが1.5倍
ローブオブロード	―	15000	封印の次元回廊(P.364) オミノス[7章以降](P.454) など	35	9	6	精神+10
ブレイブスーツ	―	7500	動力機関室(P.335) キキョウ[7章](P.462) など	36	9	0	戦闘開始時、BP+1
クリスタルベスト	―	―	ディローザ[7章](P.460) カダ[7章](P.460) など	40	10	0	

敵よりも先に行動して戦闘を有利に進めよう

バトル中の行動速度は、素早さと乱数がかかわっている。敵の行動速度は最大で99なので、計算上約150の素早さを確保すればどんな敵よりも先に動けるということになる(P.053)。そのために、素早さの高いシーフか忍者のジョブを選び、素早さが上がる「ハヤブサナイフ」×2、「レッドキャップ」、「拳法着」、「エルメスの靴」などを装備してみよう。レベルが高ければそれだけでもいいが、素早さが足りないならシーフのサポートアビリティで行動速度を上げるのも有効だ。

命中率	0%	
CR率	0%	すべてのジョブで1.8
両手持ち	―	

名前	価格	効果	主な入手方法
ブロンズの小手	買 40 売 20	物理防御力+2	カルディスラ王国(P.162)
ガントレット	買 100 売 50	物理防御力+4	ラクリーカ(P.178) ハインケル[序章](P.455)
盗賊の小手	買 ― 売 160	物理防御力+3、魔法防御力+1、「盗む」「ぶんどる」「巻き上げる」の成功率が2倍になる	ナダラケス遺跡(P 182) ジャッカル[5章・7章](P.455)　など
ミスリルの小手	買 200 売 100	物理防御力+6、魔法防御力+1	ユルヤナの森の仕立屋(P.187)
巨人の小手	買 1500 売 750	物理防御力+6、魔法防御力+1、力+10、器用さ-50	シュタルクフォート(P.244) ギガースリッチ[4章](P 475)
アダマングローブ	買 3000 売 1500	物理防御力+8、魔法防御力+1	エタルニア公国(P.265)
源氏の小手	買 ― 売 320	物理防御力+9、魔法防御力+2	ミスリル鉱山(P.325) カミイズミ[7章](P.462)　など
平家の小手	買 10000 売 5000	物理防御力+10、魔法防御力+2	防具屋Lv8(P 057)
ブロンズバングル	買 40 売 20	HP+30	カルディスラ王国(P.162) 商会拳闘兵(P 416)
アイアンバングル	買 75 売 37	HP+50、魔法防御力+1	ラクリーカ(P.178)
ミスリルバングル	買 150 売 75	HP+100、魔法防御力+1	ユルヤナの森の仕立屋(P.187)
アダマンバングル	買 2500 売 1250	HP+500、魔法防御力+2	エタルニア公国(P.265)
パワーリスト	買 4000 売 2000	力+10	シュタルクフォート(P.244) シュタルクフォート(P.248)　など
ハイパーリスト	買 ― 売 3000	力+20	吸血鬼城(P.354) 3章のイベントで入手(P 227)　など
心の指輪	買 ― 売 160	MP+100	闇のオーロラ(P.370) ヴィクター[7章](P.463)　など
命の指輪	買 ― 売 320	HP+1000	闇のオーロラ(P.369) ヴィクトリア[7章](P.463)
アミュレット	買 4000 売 2000	知性+10	シュタルクフォート(P.244) ヴィクター[2章](P 463)　など
ソウルオブサマサ	買 ― 売 3000	知性+20	吸血鬼城(P.354) ヴィクター[6章](P 463)　など
フォースの腕輪	買 2500 売 1250	精神+10	ハルトシルト(P.234) ヴィクトリア[2章](P.463)　など
魔神の腕輪	買 ― 売 2500	精神+20	吸血鬼城(P.355) ヴィクトリア[6章](P.463)　など
エルメスサンダル	買 5000 売 2500	素早さ+10	グランシップ(P.230) ダスク遺跡(P 222)　など
エルメスの靴	買 ― 売 1250	素早さ+20	吸血鬼城(P.354) ティローザ[7章](P 460)　など
名工のグラブ	買 2500 売 1250	器用さ+10	グランシップ(P.230) アルテミア[5章・6章](P.458)　など
ドワーフグラブ	買 ― 売 5	器用さ+20	吸血鬼城(P.354) アルテミア[7章](P 458)　など
炎の護符	買 3000 売 1500	火属性ダメージを半減させる	ハルトシルト(P 234) グランシップ(P 230)　など
氷の護符	買 3000 売 1500	水属性ダメージを半減させる	ハルトシルト(P.234) 水の神殿(P.207)　など
雷の護符	買 3000 売 1500	雷属性ダメージを半減させる	ハルトシルト(P.234) ドラゴン(P.446)

アクセサリの続き

名前	価格	効果	主な入手方法
風の護符	買 3000 売 1500	風属性ダメージを半減させる	店 ハルトシルト(P.234) 宝 風の神殿(P 185)
大地の護符	買 3000 売 1500	土属性ダメ ジを半減させる	ハルトシルト(P 234) 宝 土の神殿(P 279)
光の護符	買 3000 売 1500	光属性ダメージを半減させる	店 ハルトシルト(P.234) 宝 エタルニア公国軍　総司令部(P 272)
闇の護符	買 3000 売 1500	闇属性ダメージを半減させる	店 ハルトシルト(P 234) 宝 ダスク遺跡(P.222)
シェルピタ	買 300 売 150	魔法防御力+10	店 ユルヤナの森の仕立屋(P.187) 宝 祈祷衣の洞穴(P.191)
マバリアシート	買 10000 売 5000	魔法防御力+25	店 エタルニア公国(P.265) 宝 動力機関室(P.259)
ブラックベルト	買 — 売 2500	クリティカル率+15%	宝 吸血鬼城(P.354) 盗 聖騎士ブレイブ[7章](P.464)　など
星のペンダント	買 500 売 250	毒状態にならなくなる	店 ラクリーカ(P.178) 宝 ナダラケス遺跡(P.181)　など
銀縁メガネ	買 500 売 250	暗闇状態にならなくなる	店 ラクリーカ(P.178) 宝 セントロ砦跡(P.169)
ホワイトケープ	買 1000 売 500	沈黙状態にならなくなる	店 ユルヤナの森の仕立屋(P 187) 宝 ロンターノ離宮(P.173)
洗濯ばさみ	買 100 売 50	睡眠状態にならなくなる	店 ユルヤナの森の仕立屋(P.187) 宝 ナダラケス遺跡(P.181)
アース棒	買 2000 売 1000	麻痺状態にならなくなる	店 フロウエル(P.204) 宝 大風車工区(P.195)　など
安らぎの指輪	買 2000 売 1000	混乱状態にならなくなる	店 フロウエル(P.204) 宝 風の神殿(P.186)　など
ロケット	買 8000 売 4000	魅了状態にならなくなる	店 エタルニア公国(P.265) 宝 水の神殿(P.207)　など
セーフティリング	買 — 売 320	即死状態にならなくなる	宝 シュタルクフォート(P.247) 落 ディアボロス(P.444)　など
カレッジリング	買 10000 売 5000	恐怖状態にならなくなる	店 エタルニア公国[5章以降](P 282) 宝 ダスク遺跡(P.222)　など
リフレクトリング	買 10000 売 5000	戦闘開始時、魔法を反射するリフレク状態になる	アクセサリ屋Lv6(P.057) 落 チャウグナル(P.474)　など
進取のバッヂ	買 1000 売 500	ブレイブアタック発生率+10%	アクセサリ屋Lv1(P.057)
スマイリーバッヂ	買 5000 売 2500	狙われ易さが10から変わらない	アクセサリ屋Lv2(P.057)
疾風のかんざし	買 3000 売 1500	先制攻撃発生率+10%	宝 ハルトシルト(P.234) アクセサリ屋Lv3(P.057)
ノーマライザー	買 2000 売 1000	敵のブレイブアタック発生率−10%	アクセサリ屋Lv4(P.057)
真紅のムレータ	買 5000 売 2500	狙われ易さの上昇量が2倍になる	アクセサリ屋Lv5(P.057)
アラームピアス	買 5000 売 2500	敵の先制攻撃発生率−10%	アクセサリ屋Lv7(P.057)
召魔の腕輪	買 3000 売 1500	敵との遭遇率が2倍になる	アクセサリ屋Lv8(P.057)
金の卵	買 200000 売 100000	獲得pgが2倍になる代わりに獲得経験値・ジョブポイントが0になる ※	アクセサリ屋Lv9(P 057)
グロウエッグ	買 500000 売 250000	獲得経験値・ジョブポイントが2倍になる代わりに獲得pgが0になる ※	アクセサリ屋Lv10(P 057)

※ 複数のキャラクターが装備しても効果は変わらない。なお、「金の卵」と「グロウエッグ」を両方装備すると獲得pg、経験値、ジョブポイントがすべて0になる。

衣装

命中率	0%	なし
CR率	0%	
両手持ち	―	

名前	価格	装備可能者	主な入手方法
次元管理官の服	買 ― 売 ―	ティズのみ装備可能	他 メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
ブラボーバニー	買 ― 売 ―	アニエスのみ装備可能	他 メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
和国兵装疾風迅雷	買 ― 売 ―	リングアベルのみ装備可能	他 メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
公国軍士官見習服	買 ― 売 ―	イデアのみ装備可能	他 メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
ブラボービキニ	買 ― 売 ―	アニエスのみ装備可能	他 メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
巫女の祈祷衣	買 ― 売 ―	アニエスのみ装備可能	他 終章をクリアして入手(P.373)
ブラボービキニ	買 ― 売 ―	イデアのみ装備可能	他 ディローザ[5章]を倒す(P.316)
たまねぎ剣士の服	買 200000 売 100000	ティズのみ装備可能	防具屋Lv11(P.057)
高貴な作曲家の服	買 200000 売 100000	リングアベルのみ装備可能	アクセサリ屋Lv11(P.057)
正教騎士の服	買 200000 売 100000	アニエスのみ装備可能	アイテム屋Lv11(P.057)
イデアの祈祷衣	買 200000 売 100000	イデアのみ装備可能	攻撃アイテム屋Lv11(P.057)
すっぴんのまま服	買 200000 売 100000	全員が装備可能	調合アイテム屋Lv11(P.057)

次元管理官の服　ブラボーバニー　和国兵装疾風迅雷　公国軍士官見習服　巫女の祈祷衣

ブラボービキニ　たまねぎ剣士の服　高貴な作曲家の服　正教騎士の服　イデアの祈祷衣

道具・だいじなものデータ

装備品以外のアイテムは、道具、だいじなものの2種類。どちらも冒険には欠かせないので、効果や入手方法を確認しておこう。

ページの見方

道具 ▶P.407

アイテム名 1	価格 2	リップオフ 3	狙われ易さ 4	対象 5	効果 6	主な入手方法 7
ポーション	買 20 / 売 6	99%	1	味方単体 敵単体	HPを150回復する ※1	店 カルディスラ王国(P.162) / 復 アイテム屋Lv1(P.057) など
ハイポーション	買 150 / 売 37	87%	1	味方単体 敵単体	HPを500回復する ※1	店 ラクリーカ(P.178) / 復 アイテム屋Lv5(P.057) など
エクスポーション	買 1500 / 売 375	40%	2	味方単体 敵単体	HPを1500回復する ※1	店 エタルニア公国(P.265) / 復 アイテム屋Lv9(P.057) など
フェニックスの尾	買 100 / 売 25	91%	2	味方単体 敵単体	戦闘不能状態を回復し、HPを200回復する ※1	店 カルディスラ王国(P.162) / 復 アイテム屋Lv3(P.057) など

だいじなもの ▶P.409

アイテム名 1	入手方法 7
謎の砂	他 序章 でノルエンデ渓谷 山頂に入る直前に入手(P.160)
Dの手帳	他 序章 でリングアベル加入時に入手(P.160)
祈りの虹糸	他 1章 でドラゴンを倒す(P.177)
アニエスのペンダント	他 序章 でアニエスといっしょにノルエンデ渓谷から出たときに入手(P.160)

1 アイテム名

道具やだいじなものの名前。道具はDの手帳の図鑑の並び順、だいじなものはメニューのアイテムリストの順に掲載している。

2 価格

ショップで売買する際の価格で、単位はすべてpg。買が購入価格、売が売却価格となっており、「—」はショップで売買できないことを示す。

3 リップオフ

商人のアビリティ「リップオフ」の成功率。成功すると通常の売値の2.4倍で売れる。

4 狙われ易さ

道具を使った際に上昇する狙われ易さ(P.054)。「—」となっているものは狙われ易さに影響しない。

5 対象

道具を使用する際に選択可能な対象。

6 効果

道具を使用した際の効果。

7 主な入手方法／入手方法

そのアイテムを入手するための主な方法。入手方法のなかからオススメのものをピックアップして掲載している。なお、特定の場所や時間、特定の章でのみ入手できる場合は、[ ]内に記載した。アイコンの意味は以下のとおり。

- 店 …購入できるショップがある場所
- 宝 …入手できる宝箱がある場所
- 落 …落とす可能性がある敵の名前
- 盗 …盗める可能性がある敵の名前
- 復 …ノルエンデ村の復興で入手可能になるショップとそのレベル(P.054)
- 他 …上記以外の入手方法

道具

アイテム名	価格	リップオフ	狙われ易さ	対象	効果	主な入手方法
ポーション	買 20 売 5	99%	1	味方単体 敵単体	HPを150回復する ※1	カルディスラ王国(P.162) アイテム屋Lv1(P.057) など
ハイポーション	買 150 売 37	87%	1	味方単体 敵単体	HPを500回復する ※1	ックリーカ(P.178) アイテム屋Lv5(P.057) など
エクスポーション	買 1500 売 375	40%	2	味方単体 敵単体	HPを1500回復する ※1	エタルニア公国(P.265) アイテム屋Lv9(P.057) など
フェニックスの尾	買 100 売 25	91%	2	味方単体 敵単体	戦闘不能状態を回復し、HPを200回復する ※1	カルディスラ王国(P.162) アイテム屋Lv3(P.057) など
エーテル	買 1000 売 250	50%	1	味方単体 敵単体	MPを40回復する ※1	ユルヤナの森の仕立屋(P.187) アイテム屋Lv6(P.057) など
エーテルターボ	買 5000 売 1250	17%	2	味方単体 敵単体	MPを150回復する ※1	エタルニア公国(P.265) アイテム屋Lv10(P.057) など
エリクサー	買 - 売 1875	100%	3	味方単体 敵単体	HPとMPを全回復する ※1	ドラゴンゾンビ(P.446) ベヒーモス(P.432) など
ラストエリクサー	買 — 売 2500	100%	5	味方全体 敵全体	HPとMPを全回復する ※1	レスター卿(P.465) ガブガブ(P.429) など
どくけし	買 10 売 2	100%	1	味方単体 敵単体	毒状態を回復する	カルディスラ王国(P.162) アイテム屋Lv2(P.057) など
目薬	買 20 売 5	99%	1	味方単体 敵単体	暗闇状態を回復する	カルディスラ王国(P.162) アイテム屋Lv2(P.057) など
やまびこ草	買 25 売 6	98%	1	味方単体 敵単体	沈黙状態を回復する	カルディスラ王国(P.162) アイテム屋Lv3(P.057) など
目覚まし	買 50 売 12	96%	1	味方単体 敵単体	睡眠状態を回復する	ユルヤナの森の仕立屋(P.187) アイテム屋Lv4(P.057) など
安息香	買 100 売 25	91%	1	味方単体 敵単体	恐怖状態を回復する	フロウエル(P.204) アイテム屋Lv7(P.057) など
万能薬	買 500 売 125	67%	2	味方単体 敵単体	毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・恐怖・バーサク・混乱・魅了状態を回復する	フロウエル(P.204) アイテム屋Lv8(P.057) など
ボムの欠片	買 200 売 50	84%	3	味方全体 敵全体	500の火属性ダメージを与える ※2	オルトロス【炎】(右頭)(P.473) 攻撃アイテム屋Lv1(P.057) など
ボムの右腕	買 2000 売 500	34%	4	味方全体 敵全体	1500の火属性ダメージを与える ※2	サラマンダ (P.446) 攻撃アイテム屋Lv6(P.057) など
南極の風	買 200 売 50	84%	3	味方全体 敵全体	500の水属性ダメージを与える ※2	ゴースト(P.439) 攻撃アイテム屋Lv2(P.057) など
北極の風	買 2000 売 500	34%	4	味方全体 敵全体	1500の水属性ダメージを与える ※2	ミズチ(P.446) 攻撃アイテム屋Lv7(P.057) など
ゼウスの怒り	買 200 売 50	84%	3	味方全体 敵全体	500の雷属性ダメージを与える ※2	ダスク遺跡(P.221) 攻撃アイテム屋Lv3(P.057) など
神々の怒り	買 2000 売 500	34%	4	味方全体 敵全体	1500の雷属性ダメージを与える ※2	オートマトン(P.452) 攻撃アイテム屋Lv8(P.057) など
天狗の欠伸	買 200 売 50	84%	3	味方全体 敵全体	500の風属性ダメージを与える ※2	ダイブイーグル(P.426) 攻撃アイテム屋Lv4(P.057) など
天狗のくしゃみ	買 2000 売 500	34%	4	味方全体 敵全体	1500の風属性ダメージを与える ※2	ワイヴァーン(P.447) 攻撃アイテム屋Lv9(P.057) など
大地のドラム	買 200 売 50	84%	3	味方全体 敵全体	500の土属性ダメージを与える ※2	ノ ド ン(P.447) 攻撃アイテム屋Lv5(P.057) など
大地のハンマー	買 2000 売 500	34%	4	味方全体 敵全体	1500の土属性ダメージを与える ※2	ギガースリッチ[5章以降](P.475) 攻撃アイテム屋Lv10(P.057) など
金の砂時計	買 500 売 125	67%	2	味方全体 敵全体	時空魔法「ストップ」(P.127)の効果を与える	クロケット(P.423) オークロード(P.414) など
星の砂	買 2000 売 500	34%	4	味方単体 敵単体	時空魔法「コメット」(P.127)の効果を与える	マリンデビル(P.427) ヘルヴァイパー(P.428) など

※1 種族が屍霊の敵に使う場合、ダメージを与えるなどの別の効果となる(P.051)。
※2 これらのダメージは対象がデフォルトしていても軽減されないが、対象の属性耐性によってダメージが増減する(P.050)。

道具の続き

アイテム名	価格	リップオフ	狙われ易さ	対象	効果	主な入手方法
光のカーテン	買 1000 売 250	50%	1	味方単体 敵単体	リフレク状態にする	落ランドタートル(P.431) 落ミスリルシェル(P.431) など
リリスの口づけ	買 500 売 125	67%	5	味方単体 敵単体	黒魔法「アスピル」(P.123)の効果を与える	盗リリス(P.442) 盗メリュジーヌ(P.442) など
バッカスの酒	買 500 売 125	67%	1	味方単体 敵単体	バーサク状態にする	盗スカルハンター(P.441) 盗スカルランサー(P.441) など
獣の肝	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗パンサー(P.421) 調合アイテム屋Lv1(P.057) など
硬い鱗	買 200 売 50	84%		—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗テスフィッシュ(P.427) 調合アイテム屋Lv2(P.057) など
虫の触角	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗ヴァルチャー(P.426) 調合アイテム屋Lv3(P.057) など
魔物の繊維	買 500 売 125	67%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗グレートバット(P.425) 調合アイテム屋Lv4(P.057) など
死霊の骨	買 500 売 125	67%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗ゾンビ(P.438) 調合アイテム屋Lv5(P.057) など
悪魔の尻尾	買 500 売 125	67%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗インプ(P.441) 調合アイテム屋Lv9(P.057) など
竜の牙	買 5000 売 1250	17%		—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗ドラゴン(P.446) 調合アイテム屋Lv10(P.057) など
フロギストン	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗フレアランタン(P.448) 調合アイテム屋Lv2(P.057) など
六花晶	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗アクアランタン(P.449) 調合アイテム屋Lv3(P.057) など
妖精の羽根	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗特務隊槍兵【A】(P.416) 調合アイテム屋Lv4(P.057) など
稲妻の欠片	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗エレキランタン(P.449) 調合アイテム屋Lv5(P.057) など
砂のバラ	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗サンドワーム(P.432) 調合アイテム屋Lv6(P.057) など
ピカピカ虫	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗ヴァルチャー(P.426) 調合アイテム屋Lv7(P.057) など
ダークマター	買 200 売 50	84%	—	—	アビリティ「調合」で調合素材として使用	盗ダークランタン(P.450) 調合アイテム屋Lv8(P.057) など
テレポストーン	買 100 売 25	91%	5	—	ダンジョン内でのみ使用でき、ダンジョンの入口まで戻る	店カルディスラ王国(P.162) アイテム屋Lv1(P.058) など
超絶あげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	HP、MP、力、体力、知性、精神、素早さ、器用さを上げる ※	他メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
HPあげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	HPの上限をランダムで100か200か300上げる	他メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
MPあげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	MPの上限をランダムで50か100か150上げる	落ウロボロス【第4形態】(P.477) など
力あげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	力の上限をランダムで1か2か3上げる	他メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
体力あげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	体力の上限をランダムで1か2か3上げる	落ウロボロス【第4形態】(P.477) など
知性あげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	知性の上限をランダムで1か2か3上げる	他メンバーズとの連動で入手可能(P.064)
精神あげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	精神の上限をランダムで1か2か3上げる	落ウロボロス【第4形態】(P.477) など
素早さあげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	素早さの上限をランダムで1か2か3上げる	落ウロボロス【第4形態】(P.477) など
器用さあげ饅頭	買 — 売 10	—	—	味方単体	器用さの上限をランダムで1か2か3上げる	落ウロボロス【第4形態】(P.477) など

※ ステータスの上昇値は「HPあげ饅頭」「MPあげ饅頭」「力あげ饅頭」「体力あげ饅頭」「知性あげ饅頭」「精神あげ饅頭」「素早さあげ饅頭」「器用さあげ饅頭」を1つずつ使ったときと同様。

だいじなもの

アイテム名	入手方法
謎の砂時計	他序章 でノルエンテ渓谷 山頂に入る直前に入手(P.160)
Dの手帳	他序章 でリングアベル加入時に入手(P.160)
祈りの虹糸	他1章 でドラゴンを倒す(P.177)
アニエスのペンダント	他序章 でアニエスといっしょにノルエンテ渓谷から出たときに入手(P.160)
巫女の祈祷衣	他1章 でユルヤナの老師に話しかけて入手(P.177)
商会の指示書	他1章5でジャッカルを倒す(P.176)
謎の書きつけ	他1章6でポリトリィ会長を倒す(P.176)
ブラボービキ	他2章 でキレート山からフロウエルに戻ってくると入手(P.199)
オリハルコン	他3章 でカルディスラ王国の宿屋に入って入手(P.229)
伝説のタクト	他3章19で酔いどれ酒場に入って入手(P.227)
アナゼルの手帳	他4章 でアナゼルを倒す(P.263)
火のキーストーン	他4章 以降にサラマンダーを倒す(P.286)
水のキーストーン	他4章 以降にミズチを倒す(P.286)
風のキーストーン	他4章 以降にワイヴァーンを倒す(P.286)
土のキーストーン	他4章 以降にラードーンを倒す(P.286)
光のキーストーン	他4章 以降にシンリュウを倒す(P.286)
闇のキーストーン	他4章 以降にジャバウォックを倒す(P.286)

アイテム名	入手方法
宝箱の鍵	他6章開始時に入手(P.286)
*ナイト	他序章 でハインケルを倒す(P.161)
*黒魔道士	他序章 でオミノスを倒す(P.161)
*白魔道士	他序章 でホーリーを倒す(P.160)
*モンク	他序章 でベアリングを倒す(P.160)
*狩人	他2章16でアルテミアを倒す(P.199)
*忍者	他3章40でキキョウを倒す(P.229)
*時魔道士	他1章18でマヌマットを倒す(P.177)
*魔法剣士	他1章18でナジット【C】を倒す(P.177)
*ソードマスター	他3章32でカミイズミを倒す(P.228)
*海賊	他3章18でバルバロッサを倒す(P.227)
*暗黒騎士	他4章 でアナゼルを倒す(P.263)
*聖騎士	他4章 で聖騎士ブレイブを倒す(P.263)
*ヴァンパイア	他6章3でレスター卿を倒す(P.286)
*魔人	他4章 でヴィクトリアを倒す(P.262)
*召喚士	他2章19でメフィリアを倒す(P.199)
*魔界幻士	他6章20でユルヤナを倒す(P.287)
*ヴァルキリー	他2章25でエインフェリアを倒す(P.200)
*導師	他4章 でヴィクターを倒す(P.262)
*薬師	他3章23でカダを倒す(P.228)
*赤魔道士	他2章30でディローザを倒す(P.200)
*シーフ	他1章5でジャッカルを倒す(P.176)
*商人	他1章6でポリトリィ会長を倒す(P.176)
*スーパースター	他3章21でプリンを倒す(P.227)
冒険家の証	他冒険家を倒す(P.367)

属性のダメージを増やす装備品に注目

「炎のロッド」などの装備品には、属性をもつ攻撃のダメージを増やす効果がある。そのため、たとえば火属性の「ファイガ」を使うときには、魔法攻撃力を重視した武器を装備するよりも、「炎のロッド」を装備した方がダメージが大きくなることもある。なお、両手に持った場合や、ダメージを増やす属性が同じ場合でも倍率は計算されている。たとえば「白銀のロッド」を両手に装備して「閃光魔帽」も装備すれば、最終的に雷属性の攻撃で与えるダメージを約1.5倍にすることが可能だ。

属性のダメージを増やす装備品一覧

種類	名前	属性ダメージを増やす効果
ロッド	炎のロッド	火属性攻撃で与えるダメージが1.1倍
	氷のロッド	水属性攻撃で与えるダメージが1.1倍
	デモンズロッド	闇属性攻撃で与えるダメージが1.1倍
	鬼の金棒	雷属性攻撃で与えるダメージが1.1倍
	白銀のロッド	雷属性攻撃で与えるダメージが1.1倍
杖	大風の杖	風属性攻撃で与えるダメージが1.2倍
帽子	閃光魔帽	雷属性攻撃で与えるダメージが1.25倍
軽装	大地の衣	土属性攻撃で与えるダメージが1.5倍
	光のローブ	光属性攻撃で与えるダメージが1.5倍

敵データ

本作には、ボスもあわせて230種類以上もの敵が登場する。効率よく戦うためにも、能力や行動などを確認しておこう。

ページの見方

通常の敵 ▶P 412

1 獣 2　エイゼン地方（P.155）など 3

能力 4	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	32	3000	500	160	32	64	32
	70	7000	2000	385	70	140	100
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	96	31	32	32	32	26	32
	104	22	70	70	70	56	70

pq 5	192 / 2400
Exp 6	120 / 1200
Jp 7	15 / 120

8

アイテム 9　獣の肝（5%）　ハイポーション（1%）　獣の肝（100%）　エクスポーション（5%）

属性 10	水	雷	風	土	光	闇
		—				—

耐性 11	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	石化	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動 12　1（BPが1以上）ブレイブ→丸かじり→たたかう　2丸かじり
丸かじり　50%の確率で対象のHPを1にする

ボス ▶P 453

1　人型 2　セントロ砦跡（P.170）3

能力 4	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	7	1800	9999	45	10	39	9
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	81	0	9	9	9	9	10

pq 5	240
Exp 6	120
Jp 7	12

8

アイテム 9　エーテル（100%）　—

属性 10	水	雷	風	土	光	闇

耐性 11	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	石化	即死	ストップ
	95	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 12
1（7章で、バハムートのHPが減っている）ファイラ［回復］
2（HPが50%未満、またはBPが1以上）ブレイブ→ファイア［全］→ファイア［単］※2　3サイレス［単・強］
4ポイズン［強］　5スリプル［強］　6ファイア［単］※3　7ファイア［全］※4

13

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のセントロ砦跡（P.298）で登場したとき	能力	55	80000	9999	275	55	195	135	106	32	55	55	55	44	55
	pq 0	Exp 0	Jp 999				アイテム	エーテルターボ（100%）／伊勢守（100%）　ウィザードロッド（60%）							
6章のセントロ砦跡（P.298）で登場したとき	能力	65	85000	9999	280	65	210	145	108	32	65	65	65	52	65
	pq 0	Exp 0	Jp 999				アイテム	エーテルターボ（100%）　ウィザードロッド（60%）							
7章のセントロ砦跡（P.298）で登場したとき	能力	75	90000 ※5	9999	285	75	225	155 ※5	110	33	75	75	75	60	70
	pq 0	Exp 0	Jp 999				アイテム	リリスのロッド（100%）　ローブオブロード（40%）							
8章のロンターノ離宮（P.301）で登場したとき	能力	79	70000	9999	290	79	234	159	110	33	79	79	79	64	70
	pq 0	Exp 0	Jp 999				アイテム	リリスのロッド（100%）　ローブオブロード（40%）							

1 敵名

敵の名前。データはDの手帳の図鑑の順に掲載している。封印の次元回廊(P.361)に出現する強化版の敵以外で、同名の敵が存在する場合には、名前の後ろに[A][B][最凶]などをつけて区別している。

2 種族

敵の種族。複数の種族に属するものもいる。

3 出現場所

その敵が出現する主な場所。[F]はフィールド、[D]はダンジョン、[T]はタウンを示す。[ ]内は出現する時間や章を表す。より詳細な場所やフロアは参照ページで確認してほしい。なお、[5章以降]など章の表記がないものは4章までにしか出現しない。

4 能力

敵の能力。封印の次元回廊に強化版の同名の敵が出現する場合は、下段に青字でその能力を記載している。項目の意味は以下のとおり。

Lv……敵のレベル
HP……敵のHP
MP……敵のMP
攻撃……物理攻撃で与えるダメージに影響する
防御……物理攻撃で受けるダメージに影響する
魔攻……魔法攻撃で与えるダメージに影響する
魔防……魔法攻撃で受けるダメージに影響する
命中……物理攻撃の命中しやすさに影響する
回避……物理攻撃の避けやすさに影響する
知性……魔法攻撃で与えるダメージや、状態異常の効きやすさに影響する
精神……魔法攻撃で受けるダメージや状態異常の防きやすさ、回復魔法の効果に影響する
器用さ……物理攻撃の命中しやすさに影響する
素早さ……物理攻撃の避けやすさや、攻撃回数に影響する
行動速度……行動順に影響する

5 pg

敵を倒したときに得られるお金(ピーク)。下段の青字は封印の次元回廊に出現した敵を倒したときに得られるお金を示す。1回の戦闘で得られるお金の最大値は999999。

6 Exp

敵を倒したときに得られる経験値。下段の青字は封印の次元回廊に出現した敵を倒したときに得られる経験値を示す。1回の戦闘で得られる経験値の最大値は999999。

7 Jp

敵を倒したときに得られるジョブポイント。下段の青字は封印の次元回廊に出現した敵を倒したときに得られるジョブポイントを示す。1回の戦闘で得られるジョブポイントの最大値は999。

8 外見

その敵の見た目。

9 アイテム

敵から得られるアイテム。封印の次元回廊に強化版の同名の敵が出現する場合は、下段に青字でその敵から得られるアイテムを記載している。[落]はその敵を倒したときに落とす可能性があるアイテムと落とす確率を示し、すべてのアイテムを同時に落とす可能性もある。[盗]はその敵から盗める可能性があるアイテムと盗める確率で、「盗む」などのアビリティが成功した場合に限り、記載された確率で盗める可能性がある。なお、盗めるアイテムが複数ある場合でも、一度に盗めるのはどちらか片方のみで、左に記載されたアイテムの方が優先度が高い。ただし、片方を盗んだ場合でも、再度「盗む」などのアビリティを使えば、1回の戦闘で両方のアイテムを盗める可能性がある。なお、落とすアイテムや盗めるアイテムがない場合は、「—」と記載した。

10 属性

敵の防御属性。火・水・雷・風・土・光・闇の7種類があり、属性をもつ攻撃を受けたときのダメージに影響する。効果の意味は以下のとおり。

弱……その属性が弱点であり、その属性で攻撃すると与えるダメージが1.5倍になることを示す
半……その属性のダメージを半減することを示す
無……その属性のダメージを無効にすることを示す
吸……その属性のダメージを吸収し、HPを回復することを示す

11 耐性

状態異常や即死させる攻撃などに対する耐性。最大値は100で、数値が高いほど、その状態異常になりにくい。「—」はその状態異常に対する耐性がないことを示し、「無効」はその状態異常にいっさいかからないことを示す(耐性ダウンの効果も無効)。

12 行動

その敵の行動や使用するアビリティ(P.479)で、「たたかう(通常攻撃)」だけの行動は省略しているほか、同名で効果の違うアビリティは名称の後ろに[単][全]などをつけて区別している。[1]は行動の優先順を示し、数字が小さい方から順に優先度が高い。ブレイブ後の連続攻撃は「→」で繋いで記載しているほか、魔法以外のアビリティは簡易効果を併記。簡易効果の対象は、特に表記していない場合、「敵単体」となっている。また、各行動の発生条件を( )内に記載。戦闘中、常時発動するアビリティについては、「(常時)」と記載している。この発生条件を満たしていない場合は、優先順にかかわらず行なわない。条件は基本的にその敵の状態を示しており、それ以外の敵や味方の状態が条件となる場合は、敵自身から見た基準で「敵」「味方」と記載した。なお、そのアビリティを受けることでゲノムアビリティを習得できる場合は、アビリティ名を緑字で記載している。

13 再登場時データ

ボスのなかには、再登場時に能力が変わるものが多いため、再登場タイミングごとに4能力、5pg、6Exp、7Jp、9アイテムを掲載している。

通常の敵

[illegible]　人型

カルディス地方南部[昼のみ](P 153)
Dノルエンデ渓谷(P 164)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
	1	18	100	22	1	12	6		6
	70	5000	2000	350	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	3
	96	0	6	6	6	5	6		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	1
									120

アイテム
ポーション(5%)　どくけし(80%)/ポーション(40%)
エクスポーション(5%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	—	—	—	—		—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動
1突進
●突進:物理ダメージ

[illegible]　人型

Dノルエンデ渓谷(P.164)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
	4	20	100	23	4	16	8		10
	70	7000	2000	350	100	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	5
	96	0	8	8	8	8	8		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	1
									120

アイテム
ポーション(10%)/ハイポーション(5%)　ポーション(100%)
エクスポーション(5%)　エクスポーション(1%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	弱	—	—	—	—		—	—	—		—		—	—	—	—	—	—

行動
1ブレイブ→たたかう→たたかう　2ガード
●ガード:ターンの最初に物理防御力アップ

[illegible]　人型

Dノルエンデ渓谷(P.164)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
	4	20	100	24	4	16	8		10
	70	5000	2000	350	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	5
	96	1	8	8	8	8	8		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	1
									120

アイテム
ポーション(5%)　ポーション(100%)
エクスポーション(5%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—

行動
1狙い撃ち
●狙い撃ち ターンの最後に物理ダメージ

コボルト 人型

▣カルディス地方[5章以降](P.294)
D セントロ砦跡[5章以降](P.294)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	40	2000	500	190	40	80	40	pq	136
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	68
	98	21	40	40	40	32	40	Jp	7

アイテム ▣獣の肝(10%)/稲妻の欠片(5%) ▣獣の肝(80%)/クロスアクス(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—		—	—			—				—		—	—	—	—				

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→声枯れ毒 2ブレイブ泥棒 3声枯れ毒
●声枯れ毒:物理ダメージ+沈黙 ●ブレイブ泥棒 50%の確率でBPを1吸収

ソードコボルト 人型

▣カルディス地方[5章以降](P.294)
D セントロ砦跡[5章以降](P.294)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	40	2000	500	180	25	65	40	pq	136
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	68
	98	21	40	40	40	32	40	Jp	7

アイテム ▣獣の肝(10%)/稲妻の欠片(5%) ▣獣の肝(80%)/氷炎の盾(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	-	-	—								—	—	—	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→シールドバッシュ 2たちはだかる 3シールドバッシュ
●シールドバッシュ 物理ダメージ+麻痺 ●たちはだかる 味方への単体物理攻撃をすべて代わりに受ける

[illegible] 人型

▣カルディス地方[5章以降](P.294)
D セントロ砦跡[5章以降](P.294)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	40	2000	500	200	25	65	40	pq	136
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	68
	98	21	40	40	40	32	40	Jp	7

アイテム ▣ポーション(5%) ▣獣の肝(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—		—	—	-	-	-			—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→ダブルショット→たたかう 2ダブルショット
●ダブルショット:ランダムな対象に2回物理ダメージ

[illegible] 人型

▣カルディス地方北部(P.153) D セントロ砦跡(P.168)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	7	80	30	60	7	18	9	pq	12
									2400
	70	7000	2000	350	70	140	100	Exp	6
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	91	0	9	9	9	12	11	Jp	1
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム ▣やまびこ草(5%) ▣やまびこ草(100%)
▣万能薬(5%) ▣

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	—	—		—	-	—	—		—		—	—		—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→突く→たたかう 2突く 3〈BPが1未満〉デフォルト
●突く:物理ダメージ

[illegible] 人型

■カルディス地方北部（P.153） D セントロ砦跡（P.168）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
能力	7	100	30	65	7	18	9	pg	16
	70	7000	2000	350	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	8
									1200
	91	0	9	9	9	12	12	Jp	1
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム ■ポーション（5%）／どくけし（1%） ■どくけし（100%）
■エクスポーション（5%）／万能薬（1%） ■—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—		—	—		—	—	—	—	—	—	—	50	—		—	

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→鼓舞→毒突き 2〈ほかの味方がいる〉鼓舞 3毒突き
●鼓舞：味方全体の物理攻撃力アップ ●毒突き：物理ダメージ＋毒

[illegible] 人型・屍霊

■ナダラケス地方・ユルヤナ地方［5章以降］（P.302）
D 風の神殿［5章以降］（P.302）など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	304
能力	40	4000	500	200	19	74	40	Exp	152
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	98	22	40	40	40	40	40	Jp	16

アイテム ■魔物の繊維（5%） ■ダークマター（40%）／万能薬（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—		—	—	弱	—		100			100	100			—		100	100	

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→振り回す→たたかう 2振り回す
●振り回す：全体物理ダメージ

[illegible] 人型

D 風の神殿［5章以降］（P.302）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
能力	55	6000	500	275	55	110	55	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム ■魔物の繊維（10%） ■金の砂時計（60%）／エクスポーション（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—		—	—	—		—	—		—	—	—	—	50	—	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう 2一斉攻撃 3ランパート
●一斉攻撃：味方全員で攻撃 ●ランパート：味方全体に1回だけ物理攻撃無効の効果

空艇騎士団剣兵（A） 人型

D ノルエンデ渓谷（P.164）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	36
能力	4	60	30	26	4	8	4	Exp	18
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	90	1	4	4	4	4	4	Jp	2

アイテム ■ポーション（100%） ■－

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	半	-	—			—	—	—		—	—		—	—	—	—	-

行動 1弱者狙い
●弱者狙い：最大HPに対する現在HPの割合がもっとも低い対象に物理ダメージ

[illegible](B) 人型

D ロンターノ離宮(P 171)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	10	120	30	50	10	20	10	pq	18 / 2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	9 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	92	1	10	10	12	12	14	Jp	1 / 120
	104	22	70	70	70	56	70		

アイテム：盗 万能薬(1%) 盗 ポーション(100%)
盗 万能薬(5%)・光の盾(1%) 盗 野太刀(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	半	-	—	—		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—

行動：1 〈BPが1以上〉ブレイブ→弱者狙い→たたかう 2 弱者狙い
●弱者狙い 最大HPに対する現在HPの割合がもっとも低い対象に物理ダメージ

[illegible] 人型

D ロンターノ離宮(P 171)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	10	120	30	50	10	20	10	pq	18 / 2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	9 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	92	1	10	10	11	11	12	Jp	1 / 120
	104	22	70	70	70	56	70		

アイテム：盗 ポーション(5%) 盗 スピア(40%)
盗 エクスポーション(5%) 盗 スピア(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	半	—	—	—		—	-	—	—	—	—	-	—	—	—	—	—

行動：1 〈BPが1以上〉ブレイブ→なぎ払い【弱】→たたかう 2 なぎ払い【弱】
●なぎ払い【弱】:全体物理ダメージ

[illegible](A) 人型

D ノルエンデ渓谷(P 164)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	4	60	30	26	4	8	4	pq	36
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	18
	90	1	4	4	4	4	4	Jp	2

アイテム：盗 フェニックスの尾(100%)/どくけし(100%) 盗 —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—		弱	半		—			—	-		—			—			—	—	

行動：— (通常攻撃のみ行なう)

[illegible](B) 人型

D ロンターノ離宮(P.171) ※

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	10	120	30	50	10	20	10	pq	18 / 2400
	55	7000	2000	330	55	110	55	Exp	9 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	92	1	10	10	13	12	15	Jp	1 / 120
	101	22	55	55	55	44	55		

アイテム：盗 ポーション(5%) 盗 鉄の弓(40%)
盗 万能薬(5%) 盗

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	半		—	—		-	—	—	-	—		—		—	—	—	

行動：1 〈BPが1以上〉ブレイブ→毒矢→たたかう 2 毒矢
●毒矢:物理ダメージ+毒

※:この敵の強化版は封印の次元回廊だけでなく、5章・6章のロンターノ離宮(P.301)でもハインケルと一緒に出現する。

[illegible] 人型

D 大風車工区 (P.194)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	58
	20	900	30	120	20	40	20		2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	29
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	94	5	20	20	20	18	20	Jp	3
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
万能薬(1%) メイジマッシャー(40%)
万能薬(5%)／エアナイフ(1%)／くない(1%) メイジマッシャー(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱		—	—	—		—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→袈裟斬り→後詰の一撃 2後詰の一撃 3袈裟斬り
●袈裟斬り:物理ダメージ+魔法防御力ダウン ●後詰の一撃:ターンの最後に物理攻撃

商会拳闘兵 人型

D 大風車工区 (P.194)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	40
	20	800	30	120	20	40	20		2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	20
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	94	12	20	20	20	20	20	Jp	2
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
ブロンズバングル(5%) ポーション(100%)
ブロンズバングル(5%)／ブラックベルト(1%)／冥王の爪(1%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—										—	—		—	—	—	—	—	—

行動
1ブレイブ→気合い貯め→剛撃 2サミング 3気合い貯め
●気合い貯め:自分の物理攻撃力アップ ●剛撃:50%の確率で物理ダメージ ●サミング:物理ダメージ+暗闇

[illegible] 人型

D 大風車工区 (P.194)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	58
	20	700	30	80	10	50	40		2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	29
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	94	10	20	20	20	19	20	Jp	3
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
ロッド(1%) ポーション(100%)
ロッド(5%)／大風の杖(1%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		—	—		—			—	—	—		—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→ファイラ【単】→スリプル【弱】 2ファイラ【単】 3スリプル【弱】

[illegible] (A) 人型

D 不気味な樹上(P.208)、フロウエルの花園(P.210)など ※1

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	97
	24	1500	100	144	24	48	24		2400
	55	7000	2000	290	83	110	55	Exp	65
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	94	11	24	24	24	20	24	Jp	7
	101	22	55	55	55	44	55		120

アイテム
ハイポーション(5%) 万能薬(1%) 妖精の羽根(100%) 万能薬(40%)
エクスポーション(5%)／万能薬(1%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			弱	—	—		—		—	—		—	—	—	—		—	—	—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→磔刑→たたかう 2デフォルト 3磔刑
●磔刑:物理ダメージ

※1 この敵の強化版は封印の次元回廊だけでなく、5章の不気味な樹上(P.317)でもアルテミアと一緒に出現する。

[illegible]（B） 人型

Dフロウエルの花園（P.212） ※2

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	130
24	1000	100	144	24	48	24		2400
55	7000	2000	220	55	110	55	Exp	65
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
94	11	24	24	24	20	24	Jp	7
101	22	55	55	55	44	55		120

アイテム
- ハイポーション（1%）／万能薬（1%）　妖精の羽根（60%）／万能薬（40%）
- ハイポーション（1%）／万能薬（1%）　妖精の羽根（60%）／万能薬（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
			弱				

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
											—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→磔刑→たたかう　2デフォルト　3磔刑
●磔刑：物理ダメージ

※2：この敵の強化版は封印の次元回廊には出現せず、5章のフロウエルの花園（P.318）でメフィリアと一緒に出現する。

[illegible]（A） 人型

Dカレーダの森（P.216）

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	110
29	2200	300	145	45	58	29		2400
70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	72
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
95	11	29	29	29	24	29	Jp	8
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
- 万能薬（1%）　妖精の羽根（80%）／万能薬（40%）
- 万能薬（5%）／ドワーフグラブ（1%）／エルメスの靴（1%）／与一の弓（1%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—		—		

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→混乱矢　2混乱矢
●混乱矢：物理ダメージ＋混乱

[illegible]（B） 人型

Dフロウエルの花園（P.212） ※3

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	144
31	2200	300	155	31	62	31		2400
70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	72
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
96	11	31	31	31	25	31	Jp	8
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
- 万能薬（1%）　妖精の羽根（60%）／万能薬（40%）
- 万能薬（1%）　妖精の羽根（60%）／万能薬（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	—	—	—	—		—		—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→混乱矢　2混乱矢
●混乱矢：物理ダメージ＋混乱

※3：この敵の強化版は封印の次元回廊には出現せず、5章のフロウエルの花園（P.318）でメフィリアと一緒に出現する。

[illegible] 人型

D不気味な樹上（P.208）、フロウエルの花園（P.210）など ※4

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	97
24	1200	500	144	24	48	24		2400
55	7000	2000	275	70	138	105	Exp	65
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
94	11	24	24	24	20	24	Jp	7
101	22	55	55	55	44	55		120

アイテム
- ハイポーション（5%）／万能薬（1%）　妖精の羽根（80%）／万能薬（40%）
- エクスポーション（5%）／万能薬（1%）／ワンダーロッド（1%）／ロイヤルクラウン（1%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—						

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—		—	—	—	—	—	—	—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→グラビデ→サイレス【単・弱】　2グラビデ　3サイレス【単・弱】

※4：この敵の強化版は封印の次元回廊だけでなく、5章の不気味な樹上（P.317）でもアルテミアと一緒に出現する。

人型

エイゼン大橋（P.241） ミスリル鉱山（P.242）など ※1

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	37	2800	500	185	37	74	37	pg	206 / 2400
	55	10000	2000	300	55	110	55	Exp	155 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	97	11	37	37	37	30	37	Jp	16
	101	22	55	55	55	44	55		120

アイテム
万能薬（5%） 野太刀（40%）／万能薬（60%）
伊勢守（1%） 星の砂（1%）／村正（1%） —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	弱	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
						—		50		—		

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→狂乱の刃 2狂乱の刃
●狂乱の刃：物理ダメージ＋混乱

※1：この敵の強化版は封印の次元回廊だけでなく、5章～7章のエイゼン大橋（P.329）でもプリンと一緒に出現する。

人型

エイゼン大橋（P.241） ※2

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	37	2000	500	185	37	74	37	pg	206 / 2400
	55	7000	2000	220	70	125	55	Exp	155 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	97	11	37	37	37	30	37	Jp	16
	101	22	55	55	55	44	55		120

アイテム
万能薬（1%） 星のペンダント（100%）
万能薬（5%） 野太刀（40%）／万能薬（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	弱		—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—		—	—	—		—	50	—	—		—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→狂乱の刃 2狂乱の刃
●狂乱の刃：物理ダメージ＋混乱

※2：この敵の強化版は封印の次元回廊には出現せず、5章～7章のエイゼン大橋（P.329）でプリンと一緒に出現する。

人型

ミスリル鉱山（P.242）、シュタルクフォート（P.245）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	37	2800	500	185	37	74	37	pg	206 / 2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	155 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	97	11	37	37	37	30	37	Jp	16
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
炎の護符（5%） 万能薬（80%）／万能薬（40%）
炎の護符（5%）／星の砂（1%） —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—		弱	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—			—		—		50		—		—

行動
1反撃 2ブレイブ→たたかう→たたかう
●反撃：単体物理攻撃を受けると反撃して物理ダメージ

人型

エイゼン大橋（P.241） ミスリル鉱山（P.242）など ※3

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	39	3000	500	195	43	78	39	pg	216 / 2400
	55	10000	2000	320	55	110	55	Exp	162 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	97	11	39	39	39	32	39	Jp	17
	101	22	55	55	55	44	55		120

アイテム
ハイポーション（5%）／星の砂（1%） トマホーク（40%）
エクスポーション（5%）／星の砂（1%） トマホーク（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
			弱				

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—		—			—	50				

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→甲羅割り【強】→たたかう 2甲羅割り【強】
●甲羅割り【強】：物理ダメージ＋物理防御力ダウン

※3：この敵の強化版は封印の次元回廊だけでなく、5章～7章のエイゼン大橋（P.329）でもプリンと一緒に出現する。

黒鉄之刃斧兵(B) 人型

□エイゼン大橋(P.241) ※4

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	216
	43	2000	500	215	43	86	43		2400
	55	7000	2000	275	55	110	55	Exp	162
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	98	11	43	43	43	35	43	Jp	17
	101	22	55	55	55	44	55		120

アイテム
- 盗ハイポーション(1%) 落星のペンダント(100%)
- ハイポーション 5% トマホーク(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—		—			—	—		—	—	—	50	—	—	—	—

行動
1 〈BPが1以上〉ブレイブ→甲羅割り【強】→たたかう 2 甲羅割り【強】
●甲羅割り【強】:物理ダメージ+物理防御力ダウン

※4:この敵の強化版は封印の次元回廊には出現せず、5章～7章のエイゼン大橋(P.329)でプリンと一緒に出現する。

[illegible] 人型

Dエタルニア公国軍 総司令部(P.269)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	688
	49	4900	500	245	49	98	49		2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	344
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	99	12	49	49	49	40	49	Jp	35
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
- ハイポーション(5%)／万能薬(1%)／バッカスの酒(1%) アイスブランド(40%)
- エクスポーション 5% 万能薬 1% バッカスの酒 1% エクスカリバー 1% アイスブランド(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			弱			—					—							—		-

行動
1 〈BPが1以上〉ブレイブ→袈裟斬り→たたかう 2 袈裟斬り
●袈裟斬り:物理ダメージ+魔法防御力ダウン

公国近衛槍兵 人型

Dエタルニア公国軍 総司令部(P.269)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	688
	49	4900	500	220	49	98	49		2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	344
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	99	12	49	49	49	40	49	Jp	35
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
- ハイポーション(5%)／万能薬(1%)／バッカスの酒(1%) グレイヴ(40%)
- エクスポーション 5% 万能薬 1% バッカスの酒 1% グレイヴ 40%

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動
1 〈BPが1以上〉ブレイブ→一番槍→一番槍 2 一番槍 3 磔刑
●一番槍:ターンの最初に物理ダメージ ●磔刑:物理ダメージ

[illegible] 人型

Dエタルニア公国軍 総司令部(P.269)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	688
	49	4900	500	171	49	122	49		2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	344
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	99	12	49	49	49	40	49	Jp	35
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
- エーテル(5%)／万能薬(1%)／バッカスの酒(1%)／ハンマーメイス(5%) エーテル(100%)
- エーテルターボ 5% 万能薬 1% バッカスの酒 1% 光のローブ 1% ローブオブロード 1% ハンマーメイス 40%

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	-		弱	—	—	—			—	—	—	—	—	—	-	—	—		—	—

行動
1 〈BPが1以上〉ブレイブ→ブリザガ【単】→スリプル【弱】 2 スリプル【弱】 3 ブリザガ【単】

ウルフ 獣

E カルディス地方北部[昼のみ](P.153)など
D ロンターノ雕宮(P.171)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	8	80	30	45	8	18	9	pg	16
	70	7000	2000	385	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	8
	91	5	9	9	9	12	9		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	1
									120

アイテム: ポーション(5%)　どくけし(100%)
エクスポーション(5%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—		—	—		—	—	—

行動: 1 ブレイブ→噛みつき[強]→たたかう　2 噛みつき[強]
●噛みつき[強]:物理ダメージ

ゾンビウルフ 獣・屍霊

E ユルヤナ地方[夜のみ](P.154)　D 祈祷衣の洞穴(P.189)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	15	700	30	75	15	30	5	pg	48
	70	7000	2000	385	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	24
	93	10	15	5	15	18	20		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	3
									120

アイテム: どくけし(5%)　死霊の骨(100%)
万能薬(5%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱	—			—		—	100		—			100	100	

行動: 1 ブレイブ→肉を食む→たたかう　2 肉を食む
●肉を食む 自分のHPを消費して物理攻撃力アップ

シルバーウルフ 獣

E クストラ列島[全章・昼のみ](P.154)など
D エタルニア公国軍　総司令部(P.269)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	47	4700	500	235	47	94	47	pg	678
	70	7000	2000	385	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	339
	99	11	47	47	47	38	47		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	34
									120

アイテム: 獣の肝(5%)　獣の肝(100%)
エーテルターボ(1%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	半				—			—			—	—		—	—	—		—	—

行動: 1 〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→麻痺噛みつき　2 麻痺噛みつき
●麻痺噛みつき:物理ダメージ+麻痺

ヘルハウンド 獣

D シュタルクフォート(P.245)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	37	2800	500	185	37	74	37	pg	206
	70	7000	2000	385	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	155
	97	11	37	37	37	30	37		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	16
									120

アイテム: 獣の肝(5%)/ダークマター(1%)　獣の肝(100%)
エーテルターボ(1%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	半	弱	—	—	—	—	—		—	—	—		—	—	—	—	—		—	—

行動: 1 〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→喰らいつき　2 喰らいつき
●喰らいつき:物理ダメージ+狙われ易さアップ

[illegible] 獣

D吸血鬼城[全章](P.352)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	1680
能力	60	7000	2000	330	120	130	110	Exp	840
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	102	22	60	60	60	48	60	Jp	84

アイテム 悪魔の尻尾(10%)/ダークマター(5%) 悪魔の尻尾(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	無	弱	—	—	—	—	—		—		—	—	—		—	—	—			—

行動 1倍返し 2〈BPが1以上〉ブレイブ→獄炎【弱】→たたかう 3獄炎【弱】
●倍返し:単体物理攻撃を受けると反撃して2回物理ダメージ ●獄炎【弱】:火属性全体物理ダメージ

[illegible] 獣

Fナダラケス地方(P.155)など Dロンターノ龍宮(P.172)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	18
	10	160	30	50	10	20	10		2400
能力	70	7000	2000	385	70	140	100	Exp	9
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	92	20	10	10	10	14	10	Jp	1
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム やまびこ草(5%) 獣の肝(100%)
万能薬(5%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	-	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動 1ブレイブ→フットワーク→たたかう
●フットワーク:自分の回避率アップ

[illegible] 獣

Dカレーダの森(P.216)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	110
	31	2200	300	155	31	62	31		2400
能力	70	7000	2000	385	70	140	100	Exp	72
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	96	31	31	31	31	28	31	Jp	8
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム ポーション(5%) サミングクロウ(40%)
エクスポーション(5%) サミングクロウ(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	-	—	—	—			—		—	—		—	—	—	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→ダブルアタック→たたかう 2ダブルアタック
●ダブルアタック:ランダムな対象に2回物理ダメ ジ

バルトラ 獣

Fエイゼン地方(P.155)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	192
	32	3000	500	160	32	64	32		2400
能力	70	7000	2000	385	70	140	100	Exp	120
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	96	31	32	32	32	26	32	Jp	15
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム 獣の肝(5%)/ハイポーション(1%) 獣の肝(100%)
エクスポーション(5%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	—	—		—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→丸かじり→たたかう 2丸かじり
●丸かじり:50%の確率で対象のHPを1にする

スワルト

Dダスク遺跡[5章以降](P.313)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
	55	5500	500	300	55	110	85	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム　虫の触角(10%)／獣の肝(5%)　虫の触角(80%)／エクスポーション(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	—	—			·	—	—	—	—	—	—		—	—	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→ブラスター　2ブラスター
●ブラスター：全体に麻痺

[illegible]　獣

カルディス地方北部[昼のみ](P.156)など
Dロンターノ離宮(P.172)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
	8	80	100	45	8	18	9		16 / 2400
	70	7000	2000	315	70	170	200	Exp	8 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	96	0	9	9	9	10	9	Jp	1
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム　ポーション(5%)　ポーション(100%)
エクスポーション(5%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	無	—	弱			—		—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう　2ケアル【弱】

カーバンクル

Dミスリル鉱山(P.242)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
	34	2600	800	170	34	85	34		202 / 2400
	70	7000	2000	315	70	170	200	Exp	152 / 1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	96	11	34	34	34	28	34	Jp	16
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム　エーテル(5%)／光のカーテン(1%)　ハイポーション(100%)
エーテルターボ(5%)／光のカーテン(1%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	無	—	弱		—	—	—	—	—	—	—	·	—	—	—	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→エアロガ【単・弱】→たたかう　2ケアルラ【弱】　3プロテス【全】　4エアロガ【単・弱】

[illegible]　獣

Fエタルニア地方[5章以降](P.336)
Dエタルニア公国軍　総司令部[5章以降](P.336)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
	53	4500	500	265	53	133	133	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム　六花晶(5%)　エーテルターボ(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	無	—	弱	無	·	弱													

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→ホーリー【中】→たたかう　2ケアルダ【弱】　3リフレク【単】　4ホーリー【中】

獣

ナダラケス地方（P 153） Dセントロ綜跡（P.168）など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	7	60	100	50	7	18	14	pq	12
	70	7000	2000	315	70	200	200		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	6
									1200
	96	0	9	9	9	9	9	Jp	1
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：目薬（5%） ポ ション（100%）
万能薬 5% ー

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	—	—	—	—	—		–	—	–	—	—	—		—	—		—	

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→ブライン【単・弱】→たたかう 2ブライン【単・弱】

獣

ユルヤナ地方（P 152） Dナダラケス遺跡（P.180）など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	13	450	100	65	7	26	26	pq	40
	70	7000	2000	315	70	200	200		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	20
									1200
	92	5	13	13	13	16	19	Jp	2
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：万能薬（5%） やまびこ草（100%）
万能薬 5%

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→エンジェルマネー→たたかう 2〈BPが1未満〉デフォルト 3エンジェルマネー 4サイレス【単・弱】
●エンジェルマネー：味方単体のクリティカル率アップ

獣

Dキレート山（P 213）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	25	1200	500	125	25	66	25	pq	100
	70	7000	2000	315	70	200	200		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	68
									1200
	95	21	25	25	25	20	25	Jp	7
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：万能薬（5%） ポーション（100%）
万能薬（5%）／心の指輪（1%）／魔神の腕輪（1%） ハイパーリスト（1%） ー

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		弱				無	弱					—			–					—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→エアロラ→サイレス【単・弱】 2ケアルラ【弱】 3プロテス【単】 4シェル 5サイレス【単・弱】
6エアロラ

獣

ナダラケス地方・ユルヤナ地方［5章以降］（P.302）
Dナダラケス遺跡［5章以降］（P.302）など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	34	4000	500	170	34	68	34	pq	304
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	152
	96	21	34	34	34	28	34	Jp	16

アイテム：魔物の繊維（5%） 金の砂時計（60%）／エーテルターボ（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		弱	—	—	—	弱	無		—	-	—	—		—	—	—	—	—	—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→フィアー【単】 2デス 3フィアー【単】

グリズリー 獣

D キレート山 (P.213)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	25	2400	100	150	25	50	25	pg	136
									2400
	70	7000	2000	420	120	140	100	Exp	68
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	95	11	25	25	25	20	25	Jp	7
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム: ポーション(5%) 獣の肝(100%)
エクスポーション(5%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	弱	—	-

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		—

行動: 1 ブレイブ→鮭狩り→たたかう 2 鮭狩り
●鮭狩り:全体物理ダメージ

ハイブリッド 獣

エタルニア地方1 (P.155)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	47	6000	500	258	47	94	47	pg	678
									2400
	70	7000	2000	420	120	140	100	Exp	339
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	99	11	47	47	47	38	47	Jp	34
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム: 六花晶(1%) 獣の肝(60%)
エーテルターボ(1%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	-	半			弱		

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	-	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動: 1〈BPが1以上〉ブレイブ→ベアナックル→たたかう 2 ベアナックル
●ベアナックル:物理ダメージ(防御力無視)

レッドヘルム 獣

D 地底火山洞[5章以降](P.325)、火の神殿[5章以降](P.325)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	55	7000	500	330	80	110	75	pg	1392
								Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム: 獣の肝(5%)/フロギストン(5%) フロギストン(40%)/万能薬(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	半	—	—	—	弱	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—

行動: 1 みなごろし
●みなごろし.ランダムな対象に4回物理ダメージ

ミノタウロス 獣

D ダスク遺跡 (P.220)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	28	3000	500	154	42	56	28	pg	140
									2400
	70	10000	2000	420	120	140	100	Exp	70
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	95	11	28	28	28	23	28	Jp	7
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム: ハイポーション(5%) 獣の肝(100%)
エクスポーション(5%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	弱	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動: 1 ブレイブ→倍撃【A】→たたかう 2 倍撃【A】
●倍撃:物理ダメージ

獣・屍霊

D 地底火山洞(P 249)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	40	6000	1000	200	40	80	40	pg	424
	70	12000	2000	420	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	318
	98	11	40	40	40	32	40		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	16
									120

アイテム: 死霊の骨(5%) 死霊の骨(100%) / エーテルターボ(1%) ー

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	弱	弱	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	100	—	—	100	100	—	—	—	—	100	100	—

行動: 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→バーサク 2バーサク
●バーサク:自分の物理攻撃力アップ

獣

E クストラ列島[全章・昼のみ](P 154)など
D 不死の塔(P 276)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	52	10000	500	286	52	104	52	pg	696
	70	10000	2000	420	120	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	348
	100	32	52	52	52	42	52		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	35
									120

アイテム: 獣の肝(5%) ハイポーション(80%)/金剛棍(40%) / エーテルターボ(1%)/根絶の大斧(1%) 金剛棍(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	弱	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	-						

行動: 1〈BPが1以上〉ブレイブ→牙折り→バーサク 2牙折り 3バーサク
●牙折り 物理ダメージ+物理攻撃力ダウン ●バーサク 自分の物理攻撃力アップ

獣

D 闇のオーロラ[終章・真終章](P.368)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	60	8000	2000	330	90	120	110	pg	1920
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	960
	102	17	60	60	60	48	60	Jp	96

アイテム: エクスポーション(5%)/獣の肝(1%) エクスポーション(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
				—	弱	-	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	-	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動: 1〈味方がいない〉ブレイブ→クールバーサク→みなごろし 2〈BPが1以上〉ブレイブ→クールバーサク→たたかう
3クールバーサク 4みなごろし ●クールバーサク 自分の物理攻撃力アップ ●みなごろし ランダムな対象に4回物理ダメージ

飛行

E カルディス地方南部[夜のみ](P 153)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	2	15	60	30	2	14	7	pg	6
	70	7000	2000	350	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	3
	96	0	7	7	7	8	7		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	1
									120

アイテム: どくけし(5%) どくけし(80%)/魔物の繊維(40%) / 万能薬(5%) ー

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
				弱	無	弱	半

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	—	—							

行動: 1吸血
●吸血 対象のHP吸収(防御力無視)

ブラッドバット 飛行

ユルヤナ地方[夜のみ](P.156) 祈祷衣の洞穴(P.189)

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	48
15	600	30	75	15	30	15		2400
70	7000	2000	350	70	140	100	Exp	24
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
93	10	15	15	15	18	18	Jp	3
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
どくけし(5%) 魔物の繊維(100%)
万能薬(5%) ―

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
		-		弱	無	弱	半

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	―	―	―	―	―		―	―		―	-	

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→吸魔→毒牙 2吸魔 3毒牙
●吸魔:対象のMP吸収 ●毒牙:物理ダメージ+毒

マグナスバット 飛行

吸血鬼城[全章](P.352)

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	1680
60	6000	2000	300	60	96	98	Exp	840
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
99	17	48	48	48	48	56	Jp	84

アイテム
ダークマター(5%) ダークマター(40%)/万能薬(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	-	―	―	弱	無	弱	半

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	-	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	-

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう 2超音波
●超音波:全体に混乱

ヴァルチャー 飛行

内海[昼のみ](P.152)

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	34
11	400	100	55	11	22	11		2400
70	9000	2000	385	70	140	100	Exp	17
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
92	11	11	11	11	16	18	Jp	2
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
目覚まし(5%) 虫の触角(100%)/ピカピカ虫(40%)
万能薬(5%) ―

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	―	―	―	弱	無	―	―

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	―	-	―	-	―	―	-	―	―	―	-	―

行動
1ブレイブ→生肉漁り→たたかう
●生肉漁り:物理ダメージ+物理攻撃力アップ

ダイブイーグル 飛行

外海(P.154)

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	192
31	3000	100	155	31	62	31		2400
70	9000	2000	350	70	140	100	Exp	120
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
96	12	31	31	31	25	31	Jp	15
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
虫の触角(5%)/妖精の羽根(1%) 天狗の欠伸(100%)
エーテルターボ(1%) ―

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	―	―	―	弱	無	-	―

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	―					-	―	-		-	―	―

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→ダイブ→たたかう 2ダイブ
●ダイブ:物理ダメージ

[illegible] 飛行

フロウエル地方[5章以降](P.314)
カレーダの森[5章以降](P 314)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	53	7000	500	292	53	106	83	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム 虫の触角(10%)/妖精の羽根(5%) 虫の触角(80%)/ピカピカ虫(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	弱	無	—	—													

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→トルネード→たたかう 2トルネード
●トルネード 風属性全体物理ダメージ

[illegible] 水棲

内海(P.155)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	11	250	100	55	11	22	11	pq	34
	70	7000	2000	280	70	140	70		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	17
									1200
	92	5	11	11	11	14	17	Jp	2
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム 硬い鱗(1%) 硬い鱗(100%)
エクスポーション(5%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			弱								—								—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→水しぶき→たたかう 2水しぶき
●水しぶき 水属性物理ダメージ(デフォルト無視)

レモラ 水棲

動力機関室(P.257)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	46	3800	500	230	46	92	46	pq	226
	70	7000	2000	280	70	140	70		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	170
									1200
	99	11	46	46	46	37	46	Jp	17
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム 硬い鱗(5%) 硬い鱗(100%)
金の砂時計(1%) -

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	—			—	—	—	—	—	—	—		—	-	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→集団喰らいつき 2集団喰らいつき 3水しぶき
●集団喰らいつき 物理ダメージ+狙われ易さアップ ●水しぶき 水属性物理ダメージ(デフォルト無視)

マリンデビル 水棲

海上[5章以降](P 348)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	53	4500	500	291	53	106	83	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム 硬い鱗(10%)/六花晶(5%) 星の砂(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	弱																	

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→水しぶき→噛み砕き 2噛み砕き 3水しぶき
●水しぶき:水属性物理ダメージ(デフォルト無視) ●噛み砕き:物理ダメージ

水棲

🅼ナダラケス地方(P.156) 🅳ナダラケス遺跡(P.180)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	11	250	30	55	11	22	11	pq	34
	70	7000	2000	385	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	17
	92	5	11	11	11	15	19		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	2
									120

アイテム
どくけし(5%) 硬い鱗(100%)
万能薬 5%

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	弱	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	100		—	-		—						

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→毒牙→毒牙 2毒牙
●毒牙.物理ダメージ+毒

シーサーペント 水棲

🅼外海(P.154)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	31	2400	100	155	31	62	31	pq	173
	70	7000	2000	350	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	100
	96	12	31	31	31	25	31		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	15
									120

アイテム
硬い鱗(5%) 硬い鱗(100%)
エーテルターボ(1%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	弱	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	100	—		—	—		—	—		—		

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→ショックテイル 2ショックテイル
●ショックテイル.物理ダメージ+麻痺

[illegible] 水棲

🅼海上[5章以降](P.348)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	53	5000	500	291	53	106	83	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム
硬い鱗(10%)/六花晶(5%) 星の砂(60%)/六花晶(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	弱	—	

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	100	-	—	—		—	—	—	-		—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→死に至る毒 2死に至る毒
●死に至る毒 物理ダメージ+死の宣告(P.047)

[illegible] 水棲

🅳不死の塔[5章以降](P.336)、土の神殿[5章以降](P.336)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	55	6000	500	275	55	110	85	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム
砂のバラ(5%) 硬い鱗(40%)/ハイポーション(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
		弱			弱		—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	100	—		—	—	—	—		—		—	—

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→毒旋風 2毒旋風
●毒旋風:全体物理ダメージ+毒

カブカブ 水棲

D キレート山(P.213)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	25	600	100	125	75	50	75	pq	0
	70	7000	2000	350	150	140	220		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	120
	95	41	25	25	25	25	25		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	14
									120

アイテム ハイポーション(5%) エーテル(100%)
エクスポーション(5%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	—		—	—	—		—	—	—	—		—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→毒かじり 2毒かじり 3かえる
●毒かじり:物理ダメージ+毒 ●かえる 戦闘離脱

[illegible] 水棲

F エイゼン地方[5章以降](P.324)
D 地底火山洞[5章以降](P.324)など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	55	6000	500	275	150	110	165	pq	5000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム 死霊の骨(5%)/フロギストン(5%) フロギストン(40%)/万能薬(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—		—	—		—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—

行動 1ヒップアタック 2〈BPが1未満〉デフォルト 3かえる
●ヒップアタック:物理ダメージ ●かえる:戦闘離脱

[illegible] 水棲

F エタルニア地方[5章以降](P.336)
D 封印の次元回廊[終章・真終章](P.363)など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	70	9999	2000	420	250	140	200	pq	1920
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	960
	104	3	70	70	70	56	70	Jp	500

アイテム エリクサー(1%) 目薬(100%)/ラストエリクサー(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	—								-					

行動 1さわると猛毒 2〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→激毒かじり 3激毒かじり 4かえる ●さわると猛毒 単体物理攻撃を受けると、対象に毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺 混乱 魅了 ●激毒かじり 物理ダメージ+毒・暗闇 沈黙・睡眠 麻痺・混乱・魅了 ●かえる 戦闘離脱

イッカク 水棲

F 外海(P.152)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	31	4000	100	155	46	62	31	pq	192
	70	7000	2000	350	100	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	120
	96	12	31	31	31	25	31		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	15
									120

アイテム ハイポーション(5%) 硬い鱗(100%)
エクスポーション(5%) -

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	-	—	—		—	-	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→ドリル突進→たたかう 2ドリル突進
●ドリル突進:物理ダメージ(防御力無視)

[illegible] 水棲

D 動力機関室 (P.257)

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	400
46	3800	500	230	46	92	46		2400
70	9000	2000	350	120	140	100	Exp	300
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
99	11	46	46	46	37	46	Jp	17
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム 硬い鱗 (5%)　魔物の繊維 (100%)
金の砂時計 (1%)　-

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			弱				-			—	—	—	—		—	—	—	—	—	—

行動 1 ブレイブ→バズソー→たたかう　2 バズソー
●バズソー：物理ダメージ＋物理防御力ダウン

[illegible] 水棲

海上 [5章以降] (P 348)

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
53	7000	500	318	90	106	83	Exp	696
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム 硬い鱗 (10%)／六花晶 (5%)　星の砂 (60%)／六花晶 (40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		-	弱	—			—			—		—	—	—	—	—	—	—	—	

行動 1 〈BPが1以上〉ブレイブ→ムーンサルト→たたかう　2 ムーンサルト
●ムーンサルト：全体物理ダメージ

[illegible]トシャーク 水棲

E 外海 (P.155)

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	192
31	4000	100	155	31	62	31		2400
70	8000	2000	385	100	140	100	Exp	120
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
96	12	31	31	31	25	31	Jp	15
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム 硬い鱗 (5%)　硬い鱗 (100%)
エーテルターボ (1%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—				—	—	—	—	—	100	—	—	—	—	—	

行動 1 〈BPが1以上〉ブレイブ→テリブルファング→たたかう　2 テリブルファング
●テリブルファング：物理ダメージ＋恐怖

[illegible] 水棲・屍霊

D 動力機関室 (P.257)

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	453
46	5000	500	230	46	92	46		2400
70	7000	2000	385	100	140	100	Exp	340
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
99	21	46	46	46	37	46	Jp	17
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム 死霊の骨 (5%)　硬い鱗 (100%)
金の砂時計 (1%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	弱	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	—	—	—

行動 1 〈BPが1以上〉ブレイブ→ファングラッシュ→たたかう　2 テリブルファング　3 ファングラッシュ
●ファングラッシュ：全体物理ダメージ　●テリブルファング 物理ダメージ＋恐怖

メガロドン 水棲

海上[5章以降](P 348)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	53	6000	500	318	80	106	83	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	100	3	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム 硬い鱗(10%)/六花晶(5%) 星の砂(60%)/六花晶(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	-		—		—	-			—	100	—	—	-	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→古代の牙→たたかう 2古代の牙
●古代の牙:全体物理ダメージ+物理攻撃力・物理防御力ダウン

ランドタートル 水棲

D キレート山(P 215)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	25	15000	1000	160	60	50	12	pq	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	1200
	95	6	25	7	25	20	25	Jp	120

アイテム ハイポーション(100%)/光のカーテン(100%) 硬い鱗(100%)/鉄棍(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	-	弱	—		—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 1反射角 2デフォルト 3ブレイブ→スピンアタック[弱]→スピンアタック[弱]
●反射角:魔法攻撃を反射 ●スピンアタック[弱]:物理ダメージ(防御力無視)

ミスリルシェル 水棲

出現場所 D ミスリル鉱山(P.242)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	34	5000	1000	204	96	66	34	pq	405
	70	15000	2000	280	70	140	70		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	304
	96	1	34	34	34	28	30		1200
	104	27	70	70	70	56	70	Jp	32
									120

アイテム 硬い鱗(5%)/光のカーテン(1%) 硬い鱗(100%)
光のカーテン(1%)/リフレクトリング(1%)/クリスタルメイル(1%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	-	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—		—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→スピンアタック[強]→たたかう 2デフォルト 3スピンアタック[強] 4反射角
●スピンアタック[強] 物理ダメージ(防御力無視) ●反射角 魔法攻撃を反射

アダマンシェル 水棲

D 闇のオーロラ[終章・真終章](P 368)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	60	10000	2000	330	180	120	110	pq	1920
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	960
	102	17	60	60	60	48	40	Jp	96

アイテム エクスポーション(5%)/硬い鱗(1%)/ルーンブレイド(1%) エクスポーション(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	—	—	-		—			—		·			·	-	-	—		

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→グランドスパイク→たたかう 2デフォルト 3グランドスパイク 4反射角
●グランドスパイク:全体物理ダメージ ●反射角 魔法攻撃を反射

ベヒュモス 水棲

D 動力機関室 (P.260)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	7200
	46	80000	1000	299	46	92	46	Exp	3600
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	21	46	46	46	37	46	Jp	360

アイテム：エクスポーション(100%)／北極の風(100%)　エリクサー(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	無	弱	—			—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→吠える→たたかう　2喰いちぎる　3毒噛みつき【弱】　4吠える　5噛みつき【弱】
●吠える 全体物理ダメージ+沈黙　●喰いちぎる 物理ダメージ　●毒噛みつき【弱】 物理ダメージ+毒　●噛みつき【弱】,物理ダメージ

[illegible] 蟲

F ナダラケス地方 (P.154)　D ナダラケス遺跡 (P.180)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	96
	11	600	100	75	17	22	11		2400
	70	15000	2000	420	100	140	100	Exp	48
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	92	0	11	11	11	14	19	Jp	5
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：目薬(5%)　砂のバラ(100%)
万能薬 5%

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	—	—	吸	—	—											—		

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→サンドストーム→たたかう　2サンドストーム
●サンドストーム 土属性全体物理ダメージ+暗闇

[illegible] 蟲

エイゼン地方 (P.154) など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	384
	32	6000	300	192	48	64	32		2400
	70	15000	2000	420	100	140	100	Exp	240
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	96	11	32	32	32	26	32	Jp	30
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：ハイポーション(5%)　砂のバラ(100%)
エクスポーション(5%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		弱			吸															

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→地震→たたかう　2地震
●地震,土属性全体物理ダメージ

[illegible] 蟲

F エタルニア地方2 (P.153)　D 不死の塔 (P.276) など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	696
	52	10000	500	312	52	104	52		2400
	70	15000	2000	280	100	140	100	Exp	348
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	100	7	52	52	52	42	52	Jp	35
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：砂のバラ(1%)　魔物の繊維(100%)
エーテルターボ(1%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		弱			吸														—	

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→胃液→たたかう　2胃液
●胃液,全体物理ダメージ+物理防御力ダウン

メガスコリテス

🄳不死の塔[5章以降](P.336)、土の神殿[5章以降](P.336)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
	55	11000	500	330	80	110	85	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム：砂のバラ(5%)　虫の触角(40%)／ハイポーション(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	—	—	吸	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→ロックストーム→たたかう　2ロックストーム
●ロックストーム：土属性全体物理ダメージ

[illegible]　蟲・飛行

🄳祈祷衣の洞穴(P.189)、瘴気の森(P.201)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
	17	600	30	85	17	34	17		54
	70	7000	2000	350	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	27
	93	10	17	17	17	17	20		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	3
									120

アイテム：万能薬(5%)　虫の触角(100%)
万能薬(5%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—		-	弱	無	—	—		—	—	—	—	—		—	100	—	—	—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→リンプン　2リンプン
●リンプン：物理ダメージ＋混乱

ポイズンモス　蟲・飛行

フロウエル地方1[夜のみ](P.156)
🄳フロウエルの花園(P.210)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
	23	1000	30	138	23	46	23		94
	70	7000	2000	350	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	63
	94	10	23	23	23	19	23		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	7
									120

アイテム：どくけし(5%)　虫の触角(100%)
万能薬 5%

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—		弱	無	—	—		100	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→毒リンプン　2毒リンプン
●毒リンプン：全体物理ダメージ＋毒

フレイムモス　蟲・飛行

🄳地底火山洞[5章以降](P.308)、火の神殿[5章以降](P.308)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
	55	6000	500	275	55	110	85	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム：虫の触角(5%)／フロギストン(5%)　フロギストン(40%)／やまびこ草(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	無	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—				—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→メルトストーム→たたかう　2メルトストーム
●メルトストーム：火属性全体物理ダメージ＋物理防御力ダウン

[illegible]　蟲

□フロウエル地方1（P.154）　D瘴気の森（P.201）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	21	1000	30	137	32	42	21	pg	64
	70	7000	2000	350	120	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	32
	94	5	21	21	21	17	21		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	4
									120

アイテム：ボーション（5%）　どくけし（100%）　エクスポーション（5%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	-	—	—		—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
					—	—	—	—	—	—	—	-

行動：1（BPが1以上）ブレイブ→毒噛みつき【強】→毒噛みつき【強】　2毒噛みつき【強】
●毒噛みつき【強】：物理ダメージ＋毒

キラービートル【A】　蟲

Dカレーダの森（P.216）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	31	2200	400	155	45	62	31	pg	110
	70	7000	2000	350	120	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	72
	96	11	31	31	31	25	31		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	8
									120

アイテム：どくけし（5%）　魔物の繊維（100%）　万能薬（5%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—			—		—			—		—

行動：1（BPが1以上）ブレイブ→たたかう→たたかう　2フェロモン
●フェロモン：同名の味方を1体呼ぶ

キラービートル【B】　蟲

Dカレーダの森［キラービートル【A】が呼び出したときのみ］（P.216）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	31	2200	400	155	31	62	31	pg	144
	70	7000	2000	350	120	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	72
	96	11	31	31	31	25	31		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	8
									120

アイテム：どくけし（1%）　魔物の繊維（60%）　万能薬（5%）　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	-	弱			-		—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動：1（BPが1以上）ブレイブ→たたかう→たたかう　2フェロモン
●フェロモン：同名の味方を1体呼ぶ

デスストーカー【A】　蟲

Fエイゼン地方（P.155）など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	32	2400	30	160	48	64	32	pg	192
	70	7000	2000	350	120	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	120
	96	11	32	32	32	26	32		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	15
									120

アイテム：魔物の繊維（5%）　魔物の繊維（100%）　エーテルターボ（1%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	—	—	—		-	—	—	—	—

行動：1（BPが1以上）ブレイブ→たたかう→たたかう　2強フェロモン
●強フェロモン：同名の味方を2体呼ぶ

デスストーカー【B】 虫

出現場所 □エイゼン地方【デスストーカー【A】が呼び出したときのみ】(P.155)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
能力	32	2200	30	160	32	64	32	pg	192
	70	7000	2000	350	120	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	120
									1200
	96	11	32	32	32	26	32	Jp	15
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：魔物の繊維(1%)　魔物の繊維(60%)
エーテルターボ(1%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	—	—	—	—	—		—	—		—	—		—	—		—		—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう

ギラファブラリ【A】 虫

D ダスク遺跡[5章以降](P.313)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
能力	55	5500	500	275	55	110	55	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム：虫の触角(10%)　虫の触角(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱		—			—			—	—		—			—			—	

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう　2 強フェロモン　3 共食い　●強フェロモン 同名の味方を2体呼ぶ　●共食い 味方を倒して自分の物理攻撃力・魔法攻撃力・物理防御力・魔法防御力・命中率・回避率・クリティカル率・行動速度・攻撃回数アップ

ギラファブラリ【B】 虫

出現場所 D ダスク遺跡[5章以降・ギラファブラリ【A】が呼び出したときのみ](P.313)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
能力	70	5500	500	280	120	140	100	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	70

アイテム：虫の触角(10%)　虫の触角(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	—		—	—	—		—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう　2 強フェロモン　3 共食い　●強フェロモン 同名の味方を2体呼ぶ　●共食い 味方を倒して自分の物理攻撃力・魔法攻撃力・物理防御力・魔法防御力・命中率 回避率・クリティカル率 行動速度・攻撃回数アップ

[illegible] 植物

□フロウエル地方1(P.152)　D フロウエルの花園(P.210)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	
能力	22	600	30	132	22	44	22	pg	126
	70	5000	2000	315	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	63
									1200
	94	10	22	22	22	18	22	Jp	7
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：万能薬(5%)　虫の触角(100%)
万能薬 5 [illegible]

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	吸	—	—	—	吸	弱		—	—	—	—	100	—	—	—	—	—	—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→痺れ花粉　2 痺れ花粉
●痺れ花粉 物理ダメージ＋麻痺

植物

エタルニア地方1(P 156)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	678
	47	4000	500	188	47	94	47		2400
	70	7000	2000	315	70	140	100	Exp	339
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	99	11	47	47	47	38	47	Jp	34
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム 虫の触角(5%) 六花晶(40%)/どくけし(60%)
エーテルターボ(1%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	吸	—	—	—	吸	弱		—	—	—		—	—		-	—			-

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→毒花粉 2毒花粉
●毒花粉:全体物理ダメージ+毒

[illegible] 植物

フロウエル地方[5章以降](P.314)
カレーダの森[5章以降](P 314)など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	1392
	53	5000	500	265	53	106	83	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	100	12	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム 虫の触角(10%) 虫の触角(80%)/妖精の羽根(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	吸	-		—	吸	弱		—	—	—	—		-	—	—		—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→寄生→たたかう 2寄生
●寄生:HP・MP・BPが対象と同じになる

マイコニド[A] 植物

フロウエル地方1(P.156) 瘴気の森(P.201)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	64
	21	800	30	126	21	42	21		2400
	70	7000	2000	350	70	140	100	Exp	32
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	94	5	21	21	21	17	21	Jp	4
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム ポーション(5%) どくけし(100%)
エクスポーション(5%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱		—	—	—				—	—	-	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動 1胞子 2〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう
●胞子:単体物理攻撃を受けると、50%の確率で同名の味方を増やす

マイコニド[B] 植物

フロウエル地方1(P.156) 瘴気の森(P 201) ※

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	64
	21	800	30	105	21	42	21		2400
	70	7000	2000	350	70	140	100	Exp	32
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	94	10	21	21	21	17	21	Jp	4
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム ポーション(1%) どくけし(40%)
エクスポーション(5%) —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	-			—	—	—

行動 1胞子 2〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう
●胞子:単体物理攻撃を受けると、50%の確率で同名の味方を増やす

※:どちらの場所でも、マイコニド[A]が呼び出したときのみ。

植物 ☐エタルニア地方1［昼のみ］（P.155）

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	678
47	4700	500	235	47	94	47		2400
70	7000	2000	350	70	140	100	Exp	339
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
99	11	47	47	47	38	47	Jp	34
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム ☐魔物の繊維（5%） ☐魔物の繊維（100%）
☐エーテルターボ（1%） ☐ー

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱	—		—		—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			—			—		—		—	—	—

行動 1ヤバい胞子 2〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう
●ヤバい胞子：単体物理攻撃を受けると、対象を混乱

植物 ☐フロウエル地方［5章以降・夜のみ］（P.313）
Dキレート山［5章以降］（P.313）など

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
53	5000	500	290	53	106	83	Exp	696
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム ☐虫の触角（10%） ☐虫の触角（80%）／ピカピカ虫（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱	—		—	—		—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—

行動 1触れるな危険 2〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう
●触れるな危険：単体物理攻撃を受けると、反撃して雷属性物理ダメージ＋麻痺

植物 ☐フロウエル地方1（P.155） D瘴気の森（P.201）

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	64
21	800	30	126	21	38	42		2400
70	7000	2000	315	70	140	170	Exp	32
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
94	5	21	21	21	17	21	Jp	4
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム ☐目覚まし（5%） ☐魔物の繊維（100%）
☐万能薬（5%） ☐ー

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱		—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→子守唄 2子守唄
●子守唄：全体に睡眠

植物 Dフロウエルの花園（P.210）、キレート山（P.213）

能力								
Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	97
24	1200	30	144	24	48	24		2400
70	7000	2000	315	70	140	170	Exp	65
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
94	11	24	24	24	20	24	Jp	7
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム ☐目覚まし（5%） ☐魔物の繊維（100%）
☐万能薬（5%） ☐ー

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱	—	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→甘い香り 2甘い香り 3うめき声
●甘い香り 魅了 ●うめき声：全体物理防御力ダウン

ハマドリュアス

□フロウエル地方[5章以降](P 313)
D カレーダの森[5章以降](P.313)など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	53	6000	500	265	53	106	83
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	100	22	53	53	53	43	53

pq	Exp	Jp
1392	696	70

アイテム：□虫の触角(10%)／妖精の羽根(5%)　□虫の触角(80%)／ピカピカ虫(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱	吸	—	—	—	吸	弱

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—		—	—	—	—	-	—	—	—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→子守唄→永遠の眠り　2子守唄　3永遠の眠り
●子守唄:全体に睡眠　●永遠の眠り:睡眠状態の対象全体に即死

[illegible] 屍霊

□カルディス地方南部[夜のみ](P.154)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	2	20	60	25	2	14	7
	70	7000	2000	350	70	140	100
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	96	0	7	7	7	7	7
	104	22	70	70	70	56	70

pq	Exp	Jp
6	3	1
2400	1200	120

アイテム：□どくけし(5%)　□死霊の骨(100%)
□万能薬 5 、　□

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱	—	—		—	弱	

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	100	—	—	100	100	—	—	—	—	100	100	—

行動：1ひっかき
●ひっかき:物理ダメージ

[illegible] 屍霊

□外海[夜のみ](P.155)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	32	3000	150	160	48	64	32
	70	7000	2000	350	70	140	100
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	101	2	32	32	32	26	32
	104	22	70	70	70	56	70

pq	Exp	Jp
173	120	15
2400	1200	120

アイテム：□死霊の骨(5%)／リッパーナイフ(5%)／バッカスの酒(1%)　□死霊の骨(40%)／どくけし(60%)
□リッパーナイフ(5%)　バッカスの酒(1%)　□

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱	半	—		—	弱	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	100	—		100	100	—	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→倍撃【A】→たたかう　2倍撃【A】
●倍撃【A】物理ダメージ

[illegible] 屍霊

D グラーブ砦(P 238)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	32	4000	30	176	48	64	32
	70	7000	2000	350	100	140	100
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	96	11	32	32	32	26	32
	104	22	70	70	70	56	70

pq	Exp	Jp
197	124	15
2400	1200	120

アイテム：□死霊の骨(5%)／万能薬(1%)　□死霊の骨(80%)
□万能薬(5%)　□

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱	—	弱	—	—	弱	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	100	—	—	100	100	—	—	—	—	100	100	-

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→シールドバッシュ→たたかう　2シールドバッシュ
●シールドバッシュ:物理ダメージ＋麻痺

サムライゾンビ 屍霊

エイゼン地方［5章以降］（P.324）など
Dグラーブ砦［5章以降］（P 336）など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
	53	6000	500	318	53	106	53	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム：死霊の骨（10%）　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	−	−		−	弱			100			100	100					100	100	

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→捨て身斬り　2捨て身斬り
●捨て身斬り：物理ダメージ＋自分の物理防御力・魔法防御力ダウン

レイス 屍霊

カルディス地方北部［夜のみ］（P.156）など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	16
	9	120	30	45	9	18	9		2400
	70	7000	2000	315	70	140	200	Exp	8
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	91	20	9	9	9	12	9	Jp	1
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：やまびこ草（5%）　死霊の骨（100%）
万能薬（5%）　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱	—		—	—	—	100	—	100	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→カース［単］→たたかう　2カース［単］
●カーズ［単］ 物理攻撃力・物理防御力ダウン

ゴースト 屍霊

エイゼン地方［夜のみ］（P.153）など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	192
	32	3000	30	160	32	64	32		2400
	70	7000	2000	315	70	140	200	Exp	120
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	96	11	32	32	32	26	32	Jp	15
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：死霊の骨（5%）　南極の風（60%）／やまびこ草（60%）
エーテルターボ（1%）　南極の風（60%）　やまびこ草（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—		—	—	弱	—		—	—		100	—	100	—		—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→カーズ［単］→たたかう　2フィアー［単］　3カーズ［単］
●カーズ［単］・物理攻撃力・物理防御力ダウン

スペクター 屍霊

カルディス地方［5章以降・夜のみ］（P.294）など
Dナダラケス遺跡［5章以降］（P.303）など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	304
	53	4500	500	300	53	106	53	Exp	152
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	16

アイテム：死霊の骨（10%）／六花晶（5%）　六花晶（40%）／やまびこ草（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱	—		—	—	—	100	—	100		—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→カース［単］→たたかう　2とりつき　3カース［単］
●カーズ［単］：物理攻撃力・物理防御力ダウン　●とりつき 死の宣告（P.047）

ボーンナイト 屍霊

Dグラープ砦(P.238)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	32	3000	30	176	60	64	32	pq	197
	70	7000	2000	385	150	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	124
	96	11	32	32	32	26	32		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	15
									120

アイテム：眠りの剣(5%)／万能薬(1%)　死霊の骨(80%)
眠りの剣(5%)／万能薬(1%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱	—		100	—	—	100	100	—	—	—	—	100	100	

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→フレッシュカット→たたかう　2一斉攻撃　3フレッシュカット
●フレッシュカット：対象の現在HPの50%ぶんの物理ダメージ　●一斉攻撃：味方全員で攻撃

ボーンランサー 屍霊

Dグラープ砦(P.238)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	32	3000	30	176	60	64	32	pq	197
	70	7000	2000	350	150	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	124
	96	11	32	32	32	26	32		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	15
									120

アイテム：死霊の骨(5%)／万能薬(1%)　死霊の骨(100%)
万能薬(5%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱			100	—	—	100	100	—	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→ボーンスマッシュ ※　2ボーンスマッシュ
●ボーンスマッシュ：対象の最大HP－現在HPぶんの物理ダメージ

※：封印の次元回廊で出現するものは、「ブレイブ→たたかう→たたかう」と行動する。

ボーン[illegible] 屍霊

Dグラープ砦(P.238)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	32	3000	500	176	60	64	32	pq	197
	70	7000	2000	350	150	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	124
	96	11	32	32	32	26	32		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	15
									120

アイテム：死霊の骨(5%)／万能薬(1%)／梓の弓(1%)　死霊の骨(100%)
万能薬(5%)　梓の弓(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱	—		100	—	-	100	100	—	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→ポイズンショット　2ポイズンショット
●ポイズンショット：物理ダメージ＋毒

[illegible] 屍霊

Eエイゼン地方[5章以降](P.324)
Dグラープ砦[5章以降](P.324)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	53	6000	500	291	100	106	83	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム：死霊の骨(10%)　闇の盾(60%)／バッカスの酒(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱	—		100	—	-	100	100	—	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→ミートチョッパー→たたかう　2ミートチョッパー
●ミートチョッパー：対象の最大HPの50%ぶんの物理ダメージ

[illegible]　屍霊

□エイゼン地方[5章以降](P.324)
Ⓓグラーブ砦[5章以降](P.324)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
能力	53	5500	500	300	100	106	83	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム　死霊の骨(10%)　トライデント(40%)／バッカスの酒(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱	—		100	—	—	100	100	—	—	—	—	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう　2ボーンクラッシュ
●ボーンクラッシュ：全体に対象の最大HP－現在HPぶんの物理ダメージ

[illegible]　屍霊

□エイゼン地方[5章以降](P.324)
Ⓓグラーブ砦[5章以降](P.324)など

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1392
能力	53	4500	500	318	100	106	83	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム　死霊の骨(10%)　古代の弓(40%)／バッカスの酒(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	弱	—		100	—	—	100	100	—	—	—	—	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→トリプルショット→火矢　2トリプルショット　3火矢
●トリプルショット：ランダムな対象に3回物理ダメージ　●火矢：火属性物理ダメージ

[illegible]　悪魔

□エイゼン地方[夜のみ](P.150)など　Ⓓダスク遺跡(P.220)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	105
能力	28	2000	600	140	28	70	56		2400
	70	7000	2000	280	70	140	70	Exp	70
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	95	11	28	28	28	23	28	Jp	7
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム　悪魔の尻尾(5%)　悪魔の尻尾(100%)
エーテルターボ(1%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	弱	弱	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→ドレイン→フィアー[単]　2フィアー[単]　3サイレス[全]　4ドレイン

[illegible]　悪魔

□エタルニア地方1[夜のみ](P.155)
Ⓓエタルニア公国軍　総司令部(P.269)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	678
能力	48	4800	500	216	48	120	48		2400
	70	7000	2000	280	70	175	70	Exp	339
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	99	11	48	48	48	39	48	Jp	34
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム　悪魔の尻尾(5%)　悪魔の尻尾(80%)／エーテル(60%)
エーテルターボ(1%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—		弱	弱	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→サンダガ[全・弱]　2サンダガ[全・弱]

ナイトメア 悪魔

D 闇のオーロラ［終章・真終章］（P.368）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	1920
	60	6000	2000	300	60	120	160	Exp	960
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	102	17	60	60	60	48	60	Jp	96

アイテム：エーテルターボ（5%）／悪魔の尻尾（1%）　エーテルターボ（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	弱	弱	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→カース［単］→たたかう　2グラビガ［単］　3アスピル　4カーズ［単］
●カーズ［単］：物理攻撃力・物理防御力ダウン

[illegible] 悪魔・飛行

D ミスリル鉱山（P.242）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	
	34	2600	30	170	34	68	34		202
	70	7000	30	350	70	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	152
	96	2	34	34	34	28	34		1200
	104	3	70	70	70	56	70	Jp	16
									120

アイテム：悪魔の尻尾（5%）／リリスの口づけ（1%）　悪魔の尻尾（80%）
リリスの口づけ（5%）　金の髪飾り（1%）　カオスブレイド（1%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	無	—	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→誘惑　2誘惑
●誘惑：魅了

リリス 悪魔・飛行

クストラ列島［全章・夜のみ］（P.156）など
D エタルニア公国軍　総司令部（P.270）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	
	48	4800	500	216	48	96	48		678
	70	7000	2000	350	70	112	86		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	339
	99	11	48	48	48	39	48		1200
	101	22	56	56	56	56	56	Jp	34
									120

アイテム：悪魔の尻尾（5%）　リリスの口づけ（80%）／グレイヴ（40%）
エーテルターボ（1%）　リリスのロッド（1%）　ラミアのティアラ（1%）　グレイヴ（40%

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	無	—	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→テイルウィップ　2テイルウィップ
●テイルウィップ：物理ダメージ＋魅了

メリュジーヌ 悪魔・飛行

D 吸血鬼城［全章］（P.352）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	1680
	60	6000	2000	300	60	148	98	Exp	840
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	17	48	48	48	48	56	Jp	84

アイテム：悪魔の尻尾（10%）／硬い鱗（5%）　リリスの口づけ（60%）／ホーリーランス（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	弱	無	—	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→エアロガ［単・強］→たたかう　2夜宴　3エアロガ［単・強］
●夜宴：全体に魅了

悪魔

□クストラ列島［全章・夜のみ］（P.153）
D地底火山洞（P 249）、火の神殿（P 249）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	41	3000	1000	185	41	111	41	pq	300
	70	7000	2000	315	70	200	200		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	200
	98	11	41	41	41	33	39		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	17
									120

アイテム：エーテル（5%）　フレアハチェット（40%）
エーテルターボ（5%）　フレアハチェット（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	弱	—	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→カーズ［全］→たたかう　2ブライン［全］　3カーズ［全］　4ストップ
●カーズ［全］：全体に物理攻撃力・物理防御力ダウン

悪魔

Dダスク遺跡［5章以降］（P 313）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	55	5500	500	247	55	155	155	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム：虫の触角（10%）　虫の触角（80%）／エーテルターボ（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	弱	—	—		—	—	—	—	—	100	—	—	—	100	100	

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→コメット→たたかう　2ブライン［全］　3コメット　4ベールガ

悪魔

D闇のオーロラ［終章・真終章］（P.369）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	60	6000	2000	270	60	180	180	pq	1920
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	960
	102	17	60	60	60	48	60	Jp	96

アイテム：エーテルターボ（5%）／魔物の繊維（1%）　エーテルターボ（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	弱	—	—		—	—	—	—	—	100	—	—		100	100	-

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→メテオ→たたかう　2メテオ

悪魔

D地底火山洞（P.249）、火の神殿（P.249）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	41	3400	500	205	41	106	41	pq	450
	70	7000	2000	385	70	170	170		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	300
	98	11	41	41	41	33	41		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	17
									120

アイテム：悪魔の尻尾（5%）／エーテル（1%）　悪魔の尻尾（100%）
エーテルターボ（1%）　-

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—		—	-	弱	無		-				·	100	—	-		100	100	-

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→ウィングカッター→たたかう　2ウィングカッター　3死の宣告［弱］
●ウィングカッター：物理ダメージ　●死の宣告［弱］：死の宣告（P.047）

アークデーモン 悪魔

クストラ列島［全章・夜のみ］（P.120）など
エタルニア公国軍　総司令部（P 269）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	48	4800	500	216	48	96	48
	70	7000	2000	385	70	170	170
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	99	11	48	48	48	39	48
	104	22	70	70	70	56	70

pq	Exp	Jp
678 / 2400	339 / 1200	34 / 120

アイテム：悪魔の尻尾（5%）　エーテル（100%）
エーテルターボ（1%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	—	弱	無

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—		—	—		100	—	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→魅惑の一突き　2フィアー【単】　3魅惑の一突き
●魅惑の一突き：物理ダメージ＋魅了

[illegible] 悪魔

闇のオーロラ［終章・真終章］（P 368）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	60	6500	2000	330	60	120	160
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	102	17	60	60	60	48	60

pq	Exp	Jp
1920	960	96

アイテム：エーテルターボ（5%）／悪魔の尻尾（1%）／セーファィリング（1%）　エーテルターボ（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	—	弱	無

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—					100	—		—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→サンダガ【単】→たたかう　2非情の一突き　3サンダガ【単】
●非情の一突き：物理ダメージ＋即死

[illegible] 竜

カレーダの森（P 217）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	31	2500	300	186	50	62	31
	70	7000	2000	385	130	140	100
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	96	11	31	31	31	25	31
	104	22	70	70	70	56	70

pq	Exp	Jp
110 / 2400	72 / 1200	8 / 120

アイテム：硬い鱗（1%）／竜の牙（1%）　硬い鱗（100%）
竜の牙（5%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	無	弱			—		—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—		—	—		—	—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→火球→たたかう　2火球
●火球：火属性物理ダメージ（防御力無視）

[illegible] 竜

シュタルクフォート（P 245）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	43	5000	500	215	43	86	43
	70	7000	2000	385	130	140	100
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	98	11	43	43	43	35	43
	104	22	70	70	70	56	70

pq	Exp	Jp
400 / 2400	300 / 1200	17 / 120

アイテム：硬い鱗（5%）／竜の牙（1%）　フロギストン（100%）
竜の牙（5%）　-

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	吸	弱	—	—	—	—	

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	—	—	—	—	—	—		—	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→ファイアブレス【弱】→たたかう　2ファイアブレス【弱】
●ファイアブレス【弱】：火属性全体物理ダメージ

[illegible] 竜

エタルニア地方[5章以降](P.336)
D エタルニア公国軍　総司令部[5章以降](P.336)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	53	6000	500	318	100	106	83	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	100	22	53	53	53	43	53	Jp	70

アイテム　六花晶(5%)／竜の牙(3%)　エクスポ　ション(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	吸	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→アイスブレス【A】→たたかう　2アイスブレス【A】
●アイスブレス【A】:水属性全体物理ダメージ

[illegible] 竜

D 不死の塔(P.276)、土の神殿(P.276)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	52	10000	500	286	104	104	52	pq	1044
									2400
	70	10000	2000	420	150	140	100	Exp	522
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	100	32	52	52	52	42	52	Jp	35
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム　硬い鱗(5%)／竜の牙(1%)／竜の牙(1%)　硬い鱗(80%)／雷切(40%)
竜の牙 5%　雷切 40%

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—		—			—		—		—	—		—			—	

行動　1〈常時〉ガードデフォルト　2ラッシュ　3〈BPが1未満〉デフォルト
●ガードデフォルト:デフォルト使用時のダメージ軽減　●ラッシュ:物理ダメージ

[illegible] 竜

D 風の神殿[5章以降](P.303)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	55	6000	500	302	100	110	95	pq	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム　魔物の繊維(10%)／硬い鱗(5%)　竜の牙(40%)／ポーション(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	—		—	—			—		—	—		—	—	—

行動　1〈常時〉ガードデフォルト　2Uターンラッシュ　3〈BPが1未満〉デフォルト
●ガードデフォルト:デフォルト使用時のダメージ軽減　●Uターンラッシュ　物理ダメージ2回

[illegible] 竜

D 闇のオーロラ[終章・真終章](P.368)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	60	8000	2000	360	135	120	110	pq	1920
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	960
	102	17	60	60	60	48	60	Jp	96

アイテム　エクスポーション(5%)／竜の牙(5%)／ブラッドソード(1%)　エクスポーション(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	—		—	—		—	—				—		—	—

行動　1〈常時〉ガードデフォルト　2ランページ　3〈BPが2未満〉デフォルト
●ガードデフォルト:デフォルト使用時のダメージ軽減　●ランページ:全体物理ダメージ

竜

祈祷衣の洞穴(P.192)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	1680
	17	7500	200	140	17	34	17	Exp	840
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	93	20	17	17	17	14	17	Jp	84

アイテム 雷の護符(100%) 竜の牙(100%)/スパイクナックル(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	無	弱	―	―	―	―	―

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1 ブレイブ→なぎ払い[強]→弱肉強食 2 なぎ払い[強] 3 〈HPが減っている対象がいる〉弱肉強食
●なぎ払い[強]:全体物理ダメージ ●弱肉強食:物理ダメージ

竜・屍霊

3つの回廊(P.268)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	47	25000	500	282	65	112	47		0
	47	25000	500	282	65	112	47	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		6000
	99	26	47	47	47	38	47	Jp	600
	99	26	47	47	47	38	47		600

アイテム
エリクサー(100%)/ダークマター(100%) 六花晶(100%)/竜の牙(60%)
竜の牙(50%) 竜の牙(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	弱	無	無	無	無	弱	無

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	無効	無効	無効	90	95	無効	無効	95	95	無効	95 ※	95

行動
1 黄泉帰り 2 〈BPが1以上〉ブレイブ→ポイズンブレス→噛みつき[弱] 3 ポイズンブレス 4 噛みつき[弱]
●黄泉帰り:戦闘不能時に1回だけ完全回復 ●ポイズンブレス:全体物理ダメージ+毒 ●噛みつき[弱]:物理ダメージ

※:封印の次元回廊で出現するものは、即死状態に対する耐性がない。

竜

火の石碑[4章以降](P.351)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	60	99999	2000	360	100	96	88	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	22	48	48	48	48	48	Jp	600

アイテム フロギストン(100%) ボムの右腕(100%)/竜の牙(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	吸	弱	―	―	―	―	―

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1 〈BPが1以上〉ブレイブ→灼眼→ファイアブレス[強] 2 〈経過ターンが3の倍数〉灼眼 3 ファイアブレス[強] 4 噛みつき[弱]
●灼眼:全体に火属性弱点化 ●ファイアブレス[強]:火属性全体物理ダメージ ●噛みつき[弱]:物理ダメージ

竜

水の石碑[4章以降](P.351)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	60	99999	2000	360	100	96	88	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	22	48	48	48	48	48	Jp	600

アイテム 六花晶(100%) 北極の風(100%)/竜の牙(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	―	吸	弱	―	―	―	―

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1 〈BPが1以上〉ブレイブ→凍眼→アイスブレス[B] 2 〈経過ターンが3の倍数〉凍眼 3 アイスブレス[B] 4 噛みつき[弱]
●凍眼:全体に水属性弱点化 ●アイスブレス[B]:水属性全体物理ダメージ+ストップ ●噛みつき[弱]:物理ダメージ

[illegible] 竜

□風の石碑［4章以降］(P.351)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	60	99999	2000	360	100	96	88	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	22	48	48	48	48	48	Jp	600

アイテム　□妖精の羽根(100%)　□天狗のくしゃみ(100%)／竜の牙(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	吸	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→嵐眼→ストームブレス　2〈経過ターンが3の倍数〉嵐眼　3ストームブレス　4噛みつき［弱］
●嵐眼:全体に風属性弱点化　●ストームブレス:風属性全体物理ダメージ　●噛みつき［弱］:物理ダメージ

[illegible] 竜

□土の石碑［4章以降］(P.351)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	60	99999	2000	360	100	96	88	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	22	48	48	48	48	48	Jp	600

アイテム　□砂のバラ(100%)　□大地のドラム(100%)／竜の牙(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	吸	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→地眼→メガトンブレス　2〈経過ターンが3の倍数〉地眼　3メガトンブレス　4噛みつき［弱］
●地眼 全体に土属性弱点化　●メガトンブレス:土属性全体物理ダメージ+麻痺　●噛みつき［弱］:物理ダメージ

[illegible] 竜

□光の石碑［4章以降］(P.351)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	60	99999	2000	360	100	96	88	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	22	48	48	48	48	48	Jp	600

アイテム　□ピカピカ虫(100%)　□神々の怒り(100%)／竜の牙(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—				—	吸	弱		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→聖眼→ホーリーブレス　2〈経過ターンが3の倍数〉聖眼　3ホーリーブレス　4噛みつき［弱］
●聖眼:全体に光属性弱点化　●ホーリーブレス:光属性全体物理ダメージ+暗闇　●噛みつき［弱］物理ダメージ

[illegible] 竜

□闇の石碑［4章以降］(P.351)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	60	99999	2000	360	100	96	88	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	22	48	48	48	48	48	Jp	600

アイテム　□ダークマター(100%)　□竜の牙(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	弱	吸		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→邪眼→フィアーブレス　2〈経過ターンが3の倍数〉邪眼　3フィアーブレス　4噛みつき［弱］
●邪眼:全体に闇属性弱点化　●フィアーブレス:闇属性全体物理ダメージ+恐怖　●噛みつき［弱］:物理ダメージ

無機

D カルディス地方南部［昼のみ］（P.154）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	6
	1	15	60	30	1	12	6		2400
	70	5000	2000	350	70	140	70	Exp	3
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	96	0	6	6	6	6	6	Jp	1
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
ポーション（10%）　どくけし（100%）
エクスポーション（5%）　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動
1 溶解液
●溶解液：物理ダメージ＋物理防御力ダウン

レ ドプリン

D 地底火山洞（P.249）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	200
	39	3000	500	195	39	104	39		2400
	70	7000	2000	350	70	140	100	Exp	150
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	97	11	39	39	39	32	39	Jp	16
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
ハイポーション（5%）／フロギストン（1%）　フロギストン（100%）
エクスポーシ ン 5 。

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	吸	弱	—			—			100	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動
1（BPが1以上）ブレイブ→ファイラ【単】→たたかう　2 ファイラ【単】　3 毒液
●毒液 物理ダメージ＋毒

[illegible]

無機

D 不死の塔［5章以降］（P.337）、土の神殿［5章以降］（P.337）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	1392
	55	4500	500	275	55	145	55	Exp	696
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム
砂のバラ（5%）　魔物の繊維（40%）／やまびこ草（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	弱	吸		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動
1（BPが1以上）ブレイブ→ダーク【単・弱】→たたかう　2 ダーク【単・弱】　3 ブライン【単・強】

[illegible]

無機

D 地底火山洞（P.249）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	212
	39	3000	1000	195	40	104	39		2400
	70	7000	2000	315	70	200	200	Exp	159
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	97	11	39	39	39	32	39	Jp	16
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
エーテル（5%）　フロギストン（100%）
エーテルターボ（5%）　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	吸	弱	—	—	—	—	—		100	—	—	100	100	100	100	—	—	100	100	—

行動
1（BPが1以上）ブレイブ→たたかう→焚書　2 焚書
●焚書：火属性全体魔法ダメージ＋沈黙

[illegible] 無機

D ダスク遺跡(P.220)

Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	105
28	2000	1000	140	60	73	28		2400
70	7000	2000	315	70	200	200	Exp	70
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
95	11	28	28	28	23	28	Jp	7
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
エーテル(1%)　六花晶(100%)
エーテルターボ(5%)

火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
—	吸	弱	—	—	—	—		100	—	—	100	100	100	100	—	—	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→ブリザラ→ブリザラ　2ブリザラ

[illegible] 無機

D 風の神殿(P.184)

Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	44
14	400	200	70	21	35	14		2400
70	7000	2000	315	70	200	200	Exp	22
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
92	5	14	14	14	14	15	Jp	3
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
エーテル(1%)　ポーション(100%)
エーテルターボ(5%)　—

火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
弱	—		吸	—	—	—		100	—			100	100	100		—	100	100	

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→エアロ【単・強】→エアロ【単・強】　2ホワイトウインド　3エアロ【単・強】
●ホワイトウインド:自分の現在HPぶん味方全体のHP回復

[illegible] 無機

D 不死の塔(P.276)、土の神殿(P.276)

Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	696
52	5200	500	234	52	130	52		2400
70	7000	2000	315	70	200	200	Exp	348
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
100	12	52	52	52	42	52	Jp	35
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
砂のバラ(1%)/エーテルターボ(1%)　エーテル(100%)
エーテルターボ(5%)　ソウルオブサマサ(1%)　巨人の斧(1%)

火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
—		—	弱	吸	—	—		100	—	—	100	100	100	100	—	—	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→クエイガ【単・弱】→クエイガ【単・弱】　2クエイガ【単・弱】

エレキランタン 無機

カルディス地方北部[夜のみ](P.153)など

Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	16
9	120	30	45	15	23	9		2400
70	7000	2000	315	70	200	200	Exp	8
命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
91	20	9	9	9	12	9	Jp	1
104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム
ポーション(5%)/エーテル(1%)　稲妻の欠片(100%)
エクスポーション(5%)　エーテルターボ(1%)

火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
—	—	吸	-	弱	—			100	—		—	100	100	100	—	—	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→サンダー【弱】→サンダー【弱】　2サンダー【弱】

ルクスランタン 不死

🅵ナダラケス地方・ユルヤナ地方［5章以降］(P.303)
🅳ナダラケス遺跡［5章以降］(P.303) など

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	304
	34	3000	500	170	34	85	34	Exp	152
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	96	21	34	34	34	28	34	Jp	16

アイテム：魔物の繊維(5%)／エーテルタ　ボ(5%)　ピカピカ虫(40%)　エーテルターボ(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	吸	弱		100	—	—	100	100	100	100	—	—	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→ホーリー【弱】→たたかう　2ホーリー【弱】　3閃光
●閃光：全体に暗闇

ダークランタン 無機

🅳祈祷衣の洞穴 (P.189)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	54
	17	600	30	85	35	34	17		2400
	70	7000	2000	315	70	200	200	Exp	27
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	93	5	17	17	17	17	17	Jp	3
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：エーテル(1%)　ダークマター(100%)
エーテルターボ(5%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—			—		弱	吸		100	—		100	100	100	100		—	100	100	

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→フィアー【単】→たたかう　2フィアー【単】

ガーゴイル 無機

🅳風の神殿 (P.184)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	44
	14	500	30	70	14	28	14		2400
	70	8000	2000	315	100	170	120	Exp	22
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	92	5	14	14	14	17	16	Jp	3
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：目覚まし(5%)　稲妻の欠片(100%)
万能薬(5%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	無	—	—		100	—	—	—	100	100	100	100	100	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→スリプル【弱】→スリプル【弱】　2プロテス【単】　3スリプル【弱】

[illegible] 無機

🅳動力機関室 (P.257)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	226
	46	3800	500	230	46	92	46		2400
	70	7000	2000	315	100	170	120	Exp	170
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		1200
	99	11	46	46	46	37	46	Jp	17
	104	22	70	70	70	56	70		120

アイテム：エーテル(5%)　稲妻の欠片(100%)／烈風の弓(40%)
エーテルターボ(5%)／金の砂時計(1%)　烈風の弓(40%)／やまびこ草(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	無	—	—		100	—	—	100	100	100	100	100	100	100	100	—

行動：1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→フィアー【単】　2フィアー【単】　3ベールガ

イビルアイドル 悪魔

D 風の神殿［5章以降］（P 302）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	55	5000	500	275	55	137	55	pg	1392
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	696
	101	22	55	55	55	44	55	Jp	70

アイテム　魔物の繊維（10%）　エクスポーション（40%）／やまびこ草（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	弱	無	—	—		100	—	—	100	100	100	100	100	100	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→ダーク【単・弱】→死の宣告【強】　2死の宣告【強】　3スリプル【弱】　4ダーク【単・弱】
●死の宣告【強】:死の宣告（P 047）

ゴーレム 無機

D 風の神殿（P.184）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	14	900	30	90	14	28	14	pg	44
	70	7000	2000	420	120	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	22
	92	0	14	14	14	12	16		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	3
									120

アイテム　ポーション（5%）／ハイポーション（1%）　砂のバラ（100%）
エクスポーション（5%）　エクスポーション（1%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	弱	—	—	—	—	—		100	—	—	—	100	100	100	100	100	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→メガトンパンチ→メガトンパンチ　2ぶん回し　3メガトンパンチ
●メガトンパンチ.50%の確率で物理ダメージ　●ぶん回し:全体物理ダメージ

ヒートゴーレム 無機

D 地底火山洞（P.249）、火の神殿（P 249）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	41	6000	500	205	41	82	41	pg	432
	70	7000	2000	420	120	140	100		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	324
	98	11	41	41	41	33	41		1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	17
									120

アイテム　ボムの欠片（5%）　フロギストン（100%）
ボムの欠片（5%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	吸	弱	—	—	—	—	—		100	—	—	100	100	100	100	100	100	100	100	—

行動　1赤熱　2〈BPが1以上〉ブレイブ→フレイムブロー→たたかう　3フレイムブロー
●赤熱:単体物理攻撃を受けると、反撃して火属性物理ダメージ　●フレイムブロー:火属性物理ダメージ

アイスゴーレム［A］ 無機

D 雪像の回廊（P 264）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
	53	60000	500	265	53	96	53	pg	4000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	2000
	100	22	43	53	53	43	53	Jp	500

アイテム　エーテルターボ（100%）／北極の風（100%）　六花晶（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	吸	—	—	—	—	—		100	—	—	100	100	100	100	100	100	100	100	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→フリーズパンチ　2フリーズパンチ　3ブリザード
●フリーズパンチ:水属性物理ダメージ+ストップ　●ブリザード:水属性全体物理ダメージ

アイスゴーレム[B] 無機

□エタルニア地方[5章以降](P.336)
Dエタルニア公国軍　総司令部[5章以降](P.336)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	53	15000	500	330	100	96	53	pg	2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	1200
	100	22	43	53	53	43	53	Jp	120

アイテム　□六花晶(5%)　□エーテルターボ(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	吸	—	—	—	—	—		100	—	—	100	100	100	100	100	100	100	100	—

行動　1(BPが1以上)ブレイブ→たたかう→フリーズパンチ　2フリーズパンチ　3ブリザード
●フリーズパンチ:水属性物理ダメージ+ストップ　●ブリザード:水属性全体物理ダメージ

[illegible] 無機

Dグラープ砦(P.240)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	32	10000	500	200	48	64	32	pg	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	1000
	96	2	32	32	32	26	32	Jp	100

アイテム　□稲妻の欠片(100%)　□神々の怒り(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	-		無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	95

行動　1リミッター解除　2修復機能　3(BPが1以上)ブレイブ→ロケットパンチ【弱】→たたかう　4ロケットパンチ【弱】　●リミッター解除:自分の物理攻撃力アップ・物理防御力ダウン　●修復機能 自分のHP回復　●ロケットパンチ【弱】:全体物理ダメージ

[illegible] 無機

□3つの回廊(P.268)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	47	90000	500	282	48	95	47	pg	0
	47	90000	500	282	48	95	47		2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	3000
	99	21	47	47	47	38	47		3000
	99	21	47	47	47	38	47	Jp	300
									300

アイテム　□エクスポーション(100%)　□六花晶(100%)
□エクスポーション 5%　□

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	-		無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	95

行動　1支援攻撃　2リミッター解除　3(BPが1以上)ブレイブ→ロケットパンチ【強】→たたかう　4光学迷彩　5ロケットパンチ【強】　●支援攻撃 3ターンごとに全体物理ダメージ　●リミッター解除 自分の物理攻撃力アップ・物理防御力ダウン　●ロケットパンチ【強】 全体物理ダメージ　●光学迷彩 自分の回避率アップ

[illegible] 無機

D闇のオーロラ[終章・真終章](P.368)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	60	8000	2000	360	120	120	110	pg	1920
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	960
	102	17	60	60	60	48	60	Jp	96

アイテム　□エクスポーション(5%)／稲妻の欠片(1%)　□エクスポーション(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—	—	—	—		100	—	—	100	100	100	100	100	100	100	無効	—

行動　1(BPが1以上)ブレイブ→クロックアップ→たたかう　2リミッター解除　3修復機能　4クロックアップ　5ロケットパンチ【中】　6光学迷彩　●クロックアップ 自分の命中率・行動速度アップ　●リミッター解除 自分の物理攻撃力アップ・物理防御力ダウン　●修復機能 自分のHP回復　●ロケットパンチ【中】 全体物理ダメージ　■光学迷彩 自分の回避率アップ

ボス（アスタリスク所持者）

通常登場時

アスタリスク所持者の登場する時期と場所をまとめて掲載した。なお、8章最凶パーティ戦で登場する際は大きく行動パターンが異なるため、P.466から紹介している。

人型　□南西の湖（P.167）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	120
能力	5	300	9999	50	5	20	10	Exp	60
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	92	1	10	10	10	8	10	Jp	6

アイテム　盗ハイポーション（100%）　落—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—					-		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1（HPが30%未満）練気【自爆】　2ブレイブ→練気→たたかう
●練気【自爆】 敵味方全体物理ダメージ　●練気 物理攻撃力アップ

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章の南西の湖（P.297）で登場したとき	能力	55	80000	9999	330	83	110	85	106	12	55	55	55	44	55
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	盗エクスポーション（100%）　落—										
6章の南西の湖（P.297）で登場したとき	能力	65	65000	9999	335	100	130	95	108	12	65	65	65	52	65
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	盗エクスポーション（100%）　落—										
7章のセントロ岩跡（P.298）で登場したとき	能力	75	70000	9999	340	100	150	105	110	13	75	75	75	60	70
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	盗エクスポーション（100%）　落冥王の爪（60%）										
8章のロンターノ離宮（P.301）で登場したとき	能力	79	75000	9999	345	100	158	109	110	13	79	79	79	64	70
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	盗エリクサー（20%）／エーテルターボ（100%） 落エーテルターボ（60%）／エリクサー（100%）										

Dのメモ　敵の攻撃でクリティカルが発生する確率は？

攻撃のダメージが2倍になるクリティカルは、味方だけでなく敵の攻撃でも発生する。味方のクリティカル率は装備品やアビリティなどによって変化するが、敵の場合は一律で5%と決まっているのだ。ただし、ボスのなかでペアリング（序章のみ）、ハインケル（序章のみ）、アナゼル、聖騎士ブレイブはクリティカル率が0%となっている。また、聖騎士ブレイブの「ハートスティング」は必ずクリティカルが発生するアビリティなので、確率に関係なくクリティカルになる。

◀単純計算で20回に1回は、通常の2倍のダメージを受ける恐れがある。

◀なかには、味方単体のクリティカル率をアップさせるアビリティをもつ敵もいる。

人型

南西の湖(P.167)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	120
	5	250	200	45	5	20	10	Exp	60
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	6
	92	3	10	5	10	7	10		

アイテム　エーテル(100%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→エアロ【単・弱】→エアロ【単・弱】
2〈HPが30%未満の味方がいる〉ケアル【強】　3プロテス【単】　4エアロ【単・弱】※1

登場	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	pq	Exp	Jp	アイテム
5章の南西の湖(P.297)で登場したとき	55	60000	9999	275	55	155	180	106	32	55	80	55	44	55	0	0	999	エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(100%)
6章の南西の湖(P.297)で登場したとき	65	65000	9999	280	65	170	185	108	32	65	85	65	52	65	0	0	999	エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(100%)
7章のエタルニアの街(P.339)で登場したとき	75	65000	9999	285	75	185	190	110	33	75	90	75	60	75	0	0	999	エーテルターボ(100%)　光のローブ(60%)
8章のロンターノ離宮(P.301)で登場したとき	79	70000	9999	290	79	194	195	110	33	79	95	79	64	65	0	0	999	エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

※1　5章以降は「エアロ【全】」を使用する。

人型

セントロ砦跡(P.170)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	240
	7	1800	9999	45	10	39	9	Exp	120
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	12
	81	0	9	9	9	9	10		

アイテム　エーテル(100%)　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		95	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈7章で、バハムートのHPが減っている〉ファイラ【回復】
2〈HPが50%未満、またはBPが1以上〉ブレイブ→ファイア【全】→ファイア【単】※2　3サイレス【単・強】
4ポイズン【強】　5スリプル【強】　6ファイア【単】※3　7ファイア【全】※4

登場	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	pq	Exp	Jp	アイテム
5章のセントロ砦跡(P.298)で登場したとき	55	80000	9999	275	55	195	135	106	32	55	55	55	44	55	0	0	999	エーテルターボ(100%)／伊勢守(100%) ウィザードロッド(60%)
6章のセントロ砦跡(P.298)で登場したとき	65	85000	9999	280	65	210	145	108	32	65	65	65	52	65	0	0	999	エーテルターボ(100%)　ウィザードロッド(60%)
7章のセントロ砦跡(P.298)で登場したとき	75	90000 ※5	9999	285	75	225	155 ※5	110	33	75	75	75	60	70	0	0	999	リリスのロッド(100%)　ローブオブロード(40%)
8章のロンターノ離宮(P.301)で登場したとき	79	70000	9999	290	79	234	159	110	33	79	79	79	64	70	0	0	999	リリスのロッド(100%)　ローブオブロード(40%)

※2：5章以降は「ファイア【全】」が「ファイラ【全】」に、「ファイア【単】」が「サンダー【強】」になる。
※3：5章以降は「サンダー【強】」を使用する。　※4：5章から7章では「ファイラ【全】」、8章では「ファイガ【全】」を使用する。
※5：バハムートとともに登場した際はHP65000、魔防225となる。

[illegible]　人型

🄳ロンターノ離宮（P 174）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	10	2400	9999	70	20	20	20	pq	360
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	180
	92	5	10	10	10	14	10	Jp	18

アイテム　通ガントレット（100%）　レ一

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	ー	ー	弱	ー	ー	ー	ー		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1（常時）かばう　2（HPが50%未満で、自分以外の味方がいない）ブレイブ→踏み込む→踏み込む　3（BPが1以上）ブレイブ→盾攻撃→踏み込む ※6　4（自分以外の味方がいる）鉄壁　5（HPが50%未満）踏み込む　6盾攻撃　●かばう 単体物理攻撃から味方をかばう　●鉄壁 自分の物理防御力アップ　●踏み込む 物理ダメージ+自分の物理防御力・魔法防御力ダウン　●盾攻撃 物理ダメージ+自分の物理防御力アップ

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のロンターノ離宮（P.301）で登場したとき	能力	55	80000	9999	350	100	110	85	106	32	55	55	55	44	55
		pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	通エクスポーション（100%）　盗氷炎の盾（100%）									
6章のロンターノ離宮（P.301）で登場したとき	能力	65	85000	9999	355	100	130	95	108	32	65	65	65	52	65
		pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	通エクスポーション（100%）　盗氷炎の盾（100%）									
7章のセントロ砦跡（P.298）で登場したとき	能力	75	70000	9999	360	100	150	105	110	33	75	75	75	60	60
		pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	通エクスポーション（100%）／クリスタルメイル（100%）　盗光の盾（60%）									
8章のロンターノ離宮（P.301）で登場したとき	能力	79	80000	9999	365	100	158	109	110	33	79	79	79	64	65
		pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	通エリクサー（20%）／エーテルターボ（100%）　盗エーテルターボ（60%）／エリクサー（100%）									

※6　5章以降は「ブレイブ→盾攻撃→盾攻撃」を使用する。

[illegible]　人型

🄳ナダラケス遺跡（P.183）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	13	5000	9999	75	35	20	13	pq	720
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	360
	92	30	7	13	13	11	21	Jp	36

アイテム　通ハイポーション（100%）　盗ー

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1（「ポーション」を盗んでいて、HPが80%未満の味方がいる）ポーション　2（5、6章以外で、自分以外の味方がいない）ブレイブ→ブレイブ→ブレイブ→たたかう→たたかう→たたかう→たたかう　3ブレイブ→たたかう→たたかう　4（敵がポーションを持っている）盗む　●ポーション：HPを500回復する　●盗む：「ポーション」を盗む

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のナダラケス遺跡（P.309）で登場したとき	能力	55	80000	9999	325	83	110	85	101	32	55	55	55	55	70
		pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	通盗賊の小手（100%）　盗盗賊のナイフ（60%）									
6章のナダラケス遺跡（P.309）で登場したとき	能力	65	65000	9999	325	83	130	95	103	32	65	65	65	52	70
		pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	通盗賊のナイフ（100%）　盗盗賊の小手（60%）									
7章のエイゼン大橋（P.329）、ラクリーカ（P.307）で登場したとき	能力	75	75000 ※7	9999	325	83	150	105	105	33	75	75	75	60	75
		pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	通盗賊の小手（100%）／盗賊のナイフ（100%）　盗ー									
8章のラクリーカ（P.307）で登場したとき	能力	79	75000	9999	360	83	158	109	105	34	79	79	79	80	80
		pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	通エリクサー（20%）／エーテルターボ（100%）　盗エーテルターボ（60%）／エリクサー（100%）									

※7：エイゼン大橋に登場する際は、HPは99999。

ポリトリィ会長 人型

出現場所 ラクリーカ(P.183)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	720
能力	17	6000	9999	85	26	34	17		
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	360
	93	0	17	17	17	14	17	Jp	36

アイテム 金の砂時計(100%) ミスリルの杖(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→テイクオーバー【弱】→テイクオーバー【弱】※1
2〈BPが1未満〉デフォルト 3エンジェルマネー
●テイクオーバー【弱】物理ダメージ(300固定) ●エンジェルマネー:味方単体のクリティカル率アップ

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のラクリーカ(P.306)で登場したとき	能力	55	80000	9999	315	83	110	95	101	2	55	55	55	44	55
	pg	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	金の砂時計(100%) —							
6章のラクリーカ(P.306)で登場したとき	能力	65	85000	9999	320	100	130	105	103	2	65	65	65	52	65
	pg	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	金の砂時計(100%) —							
7章のエタルニア公国軍 総司令部(P.342)で登場したとき	能力	75	70000	9999	325	100	150	115	105	3	75	75	75	60	75
	pg	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	金の砂時計(100%)/クリスタルヘルム(100%) —							
8章のラクリーカ(P.307)で登場したとき	能力	79	70000	9999	330	100	158	105	105	3	79	65	79	64	79
	pg	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)							

※1 5章以降は「テイクオーバー【弱】」の代わりに「テイクオーバー【強】」を使用する。テイクオーバー【強】のダメージは2000固定。

[illegible] 人型

ナダラケス遺跡(P.183)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	—
能力	13	5000	9999	90	35	33	13		
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	—
	92	20	20	13	13	11	20	Jp	—

アイテム — —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈自分か味方のHPが50%以下〉立ち去る 2〈魔法剣が付与されていない〉魔法剣サイレス
3〈魔法剣が付与されていない〉魔法剣ファイア 4ブレイブ→たたかう→たたかう
●立ち去る 戦闘離脱

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のナダラケス遺跡(P.309)で登場したとき	能力	55	80000	9999	350	83	210	115	101	32	90	55	55	44	55
	pg	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エーテルターボ(100%) —							
6章のナダラケス遺跡(P.309)で登場したとき	能力	65	85000	9999	350	65	210	125	103	32	90	65	65	52	65
	pg	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エーテルターボ(100%) —							

人型 ラクリーカ（P.183）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	—
	17	5000	9999	95	35	37	17	Exp	—
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	93	20	20	17	17	14	17	Jp	—

アイテム ■— □ハイポーション（100%）／ミスリルプレート（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈自分か味方のHPが50%以下〉立ち去る 2〈魔法剣が付与されていない〉魔法剣サイレス
3〈魔法剣が付与されていない〉魔法剣ファイア 4ブレイブ→たたかう→たたかう
●立ち去る：戦闘離脱

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のラクリーカ（P.306）で登場したとき	能力	55	80000	9999	350	83	210	115	101	32	90	55	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	■エーテルターボ（100%） □—							
6章のラクリーカ（P.306）で登場したとき	能力	65	85000	9999	350	65	210	125	103	32	90	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	■エーテルターボ（100%） □—							

人型 大風車工区（P.196）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	720
	20	6000	9999	120	55	50	20	Exp	360
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	94	20	20	20	20	16	20	Jp	36

アイテム ■エーテル（100%） □ハイポーション（100%）／シミター（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈魔法剣が付与されていない〉魔法剣サイレス 2〈魔法剣が付与されていない〉魔法剣ファイア
3〈8章〉ブレイブ→ブレイブ→たたかう→たたかう→たたかう 4ブレイブ→たたかう→たたかう ※2

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章の大風車工区（P.310）で登場したとき	能力	55	80000	9999	350	83	210	115	101	32	90	55	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	■エーテルターボ（100%） □ルーンブレイド（40%）							
6章の大風車工区（P.310）で登場したとき	能力	65	85000	9999	350	65	210	125	103	32	90	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	■ルーンブレイド（100%） □エルメスサンダル（100%）							
7章のエタルニアの街（P.339）で登場したとき	能力	75	75000	9999	350	75	210	135	105	33	90	75	75	60	75
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	■ルーンブレイド（100%） □エルメスサンダル（100%）							
8章のラクリーカ（P.307）で登場したとき	能力	79	80000	9999	360	79	230	139	105	33	90	79	79	64	75
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	■エリクサー（20%）、エーテルターボ（100%） □エーテルターボ（60%）／エリクサー（100%）							

※2：8章ではBPが1以上のときのみ使用する。

人型

大風車工区(P.196)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	20	6000	9999	120	50	55	20	pq	720
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	360
	94	20	20	20	20	16	20	Jp	36

アイテム ハイポーション(100%)　エーテル(100%)/ヒスイの錫杖(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→クエイラ【弱】→ストップ ※1　2〈経過ターンが3の倍数〉ベールガ
3〈HPが50%未満〉デフォルト　4ストップ　5クエイラ【弱】 ※1

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章の大風車工区(P.310)で登場したとき	能力	55	60000	9999	310	55	195	115	101	22	55	55	55	44	55
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	金の砂時計(100%)	—									
6章の大風車工区(P.310)で登場したとき	能力	65	65000	9999	315	65	205	125	103	22	65	65	65	52	65
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	金の砂時計(100%)	—									
7章のラクリーカ(P.307)で登場したとき	能力	75	70000	9999	320	75	215	135	105	23	75	75	75	60	60
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	金の砂時計(100%)	—									
8章のラクリーカ(P.307)で登場したとき	能力	79	65000	9999	325	79	219	139	105	23	79	79	79	64	75
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%)	エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)									

※1:5章以降は「クエイラ【弱】」の代わりに「クエイラ【強】」を使用する。

人型

不気味な樹上(P.209)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	24	15000	9999	150	36	48	24	pq	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	1800
	94	31	24	24	24	20	24	Jp	180

アイテム エクスポーション(100%)　名工のグラブ(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが2未満〉デフォルト ※2　2〈HPが30%未満で、BPが2以上〉ブレイブ→マルチバースト→マルチバースト ※2
3エイミング　4マルチバースト
●マルチバースト:ランダムな対象に4回物理ダメージ　●エイミング 物理ダメージ

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章の不気味な樹上(P.317)で登場したとき	能力	55	80000	9999	330	83	110	85	101	32	55	55	55	44	55
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	名工のグラブ(100%)	—									
6章のダスク遺跡(P.321)で登場したとき	能力	65	60000	9999	335	100	130	95	103	32	65	65	65	52	65
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	名工のグラブ(100%)										
7章のフロウエルの花園(P.318)で登場したとき	能力	75	75000	9999	340	100	150	105	105	33	75	75	75	60	75
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	ドワーフグラブ(100%)/クリスタルヘルム(100%)	与一の弓(60%)									
8章のフロウエル(P.316)で登場したとき	能力	79	75000	9999	350	100	158	109	105	33	79	79	79	64	75
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%)	エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)									

※2:6章以降は1、2を使用しない。

人型

Dフロウエルの花園(P.212)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	24	9999	9999	144	50	48	24	Exp	1800
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	94	31	24	24	24	20	24	Jp	180

アイテム　エーテルターボ(100%)　妖精の羽根(100%)／氷のロッド(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—			90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈経過ターンが3の倍数〉ギルタブリル ※3　2〈自分以外の味方がおらず、経過ターンが5の倍数〉手下招集 ※4
3〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう
●ギルタブリル：土属性全体魔法ダメージ　●手下招集：特務隊槍兵[B]と特務隊弓兵[B]を呼ぶ

5章のフロウエルの花園(P.318)で登場したとき	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
能力	55	60000	9999	275	55	185	135	101	32	55	55	55	44	55
pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エーテルターボ(100%)　妖精の羽根(100%)							

6章のダスク遺跡(P.321)で登場したとき	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
能力	65	60000	9999	275	65	195	145	103	32	65	65	65	52	65
pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エーテルターボ(100%)　妖精の羽根(100%)							

7章のユルヤナの森の仕立屋(P.312)で登場したとき	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
能力	75	65000	9999	275	75	205	155	105	33	75	75	75	60	65
pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エーテルターボ(100%)　ラミアのティアラ(60%)							

8章のフロウエル(P.316)で登場したとき	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
能力	79	65000	9999	300	79	209	159	105	33	79	79	79	64	65
pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)							

※3：6章以降では経過ターンが5の倍数のときに使用し、7章では「スサノオ[メフィリア]」を使用する。　※4：6章以降は2を使用しない。

人型

Dカレーダの森(P.218)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	31	20000	500	186	83	62	20	Exp	1800
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	96	31	31	20	31	25	31	Jp	180

アイテム　戦乙女の斧槍(100%)　ハイポーション(100%)／パワーリスト(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			—				—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈8章かつ、自分以外の味方がいない〉ブレイブ→クレセントムーン→クレセントムーン　2〈経過ターンが4の倍数〉ジャンプ
3〈HPが40%未満で、スピリットバリアがかかっていない〉スピリットバリア　4クレセントムーン　●クレセントムーン：全体物理ダメージ　●ジャンプ：1ターン後に物理ダメージ　●スピリットバリア：ダメージを受けたときHPの代わりにMPが減少

5章のカレーダの森(P.319)で登場したとき	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
能力	55	80000	2000	360	90	110	105	101	32	55	55	55	44	55
pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	パワーリスト(100%)　ホーリーランス(100%)							

6章のダスク遺跡(P.321)で登場したとき	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
能力	65	85000	2000	325	90	130	115	103	32	65	65	65	52	65
pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	パワーリスト(100%)　ホーリーランス(100%)							

7章のエタルニアの街(P.339)で登場したとき	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
能力	75	70000	2000	325	90	150	125	105	33	75	75	75	60	75
pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	ハイパーリスト(100%)／クリスタルメイル(100%) 聖槍ロンギヌス(60%)							

8章のフロウエル(P.316)で登場したとき	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
能力	79	70000	2000	360	90	158	129	105	33	79	79	79	64	70
pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)							

人型

□フロウエル(P 219)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	30	20000	9999	170	30	100	60	Exp	1800
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	96	31	30	60	30	24	30	Jp	180

アイテム ミラージュベスト(100%) エーテル(100%)/エルメスサンダル(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 1〈常時〉リベンジャー 2〈HPが50%未満で、BPが1以上〉ブレイブ→ブレイブ→サンダラ→サンダラ→たたかう 3〈BPが1以上〉ブレイブ→ブレイブ→ケアルラ[強]→サンダラ→たたかう 4魅惑の香水 5〈BPが1以上の敵がいる〉フィアー[全] 6サンダラ ●リベンジャー:ダメージを受けた際、25%の確率でBP1増加 ●魅惑の香水:魅了

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のフロウエル(P.316)で登場したとき	能力	55	80000	9999	330	80	175	140	101	32	55	60	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エーテルターボ(1%) エルメスサンダル(100%)							
6章のフロウエル(P.316)で登場したとき	能力	65	85000	9999	330	80	185	155	103	32	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エーテルターボ(1%) エルメスサンダル(100%)							
7章のエタルニア公国軍 総司令部(P.342)で登場したとき	能力	75	75000	9999	330	80	195	165	105	33	75	75	75	60	75
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	ワンダーロッド(100%)/クリスタルベスト(100%) エルメスの靴(60%)							
8章のフロウエル(P.316)で登場したとき	能力	79	80000	9999	370	80	219	165	105	33	79	75	79	64	75
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)							

人型

Dシュタルクフォート(P.247)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	37	40000	9999	250	54	74	67	Exp	3000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	97	21	37	37	37	30	37	Jp	360

アイテム 竜の牙(100%) フロギストン(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—			無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→ブレイブ→ダークブレス→たたかう→毒ハイポ 2〈経過ターンが4の倍数で、BPが1未満〉デフォルト 3生命の水 4毒ハイポ ●ダークブレス 自分の最大HP−現在HPぶんの物理ダメージ ●毒ハイポ:1000ダメージ+毒 ●生命の水:毎ターンHP回復

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のシュタルクフォート(P.331)で登場したとき	能力	55	60000	9999	320	83	110	85	101	22	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	竜の牙(100%) 竜の牙(100%)							
6章のシュタルクフォート(P.331)で登場したとき	能力	65	65000	9999	325	100	130	115	103	22	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	竜の牙(100%) 竜の牙(100%)							
7章のエタルニア公国軍 総司令部(P.342)で登場したとき	能力	75	65000	9999	330	100	150	125	105	23	75	75	75	60	75
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	竜の牙(100%)/クリスタルベスト(100%) 竜の牙(100%)/エアナイフ(60%)							
8章のシュタルクフォート(P.332)で登場したとき	能力	79	75000	9999	335	100	158	129	105	23	79	79	79	64	75
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)							

人型

エイゼン大橋(P.241)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	32	40000	9999	200	32	64	52	Exp	3000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	96	21	32	32	32	26	32	Jp	360

アイテム スターの胸当て(100%)/星の砂(100%) 星のペンダント(100%)/癒しの杖(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—		-	無	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 1〈自分以外の味方がいない〉親衛隊 ※1 2〈8章〉私の彼は勇者様 3〈BPが1以上〉ブレイブ→パワーオブラブ→たたかう ※2 4パワーオブラブ 5もう一度あなたと ※3 ●親衛隊 黒鉄之刃刀兵[B]と黒鉄之刃斧兵[B]を呼ぶ ●パワーオブラブ 味方全体の物理攻撃力アップ ●もう一度あなたと 味方単体のBP1増加

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のエイゼン大橋(P.329)で登場したとき	能力	55	80000	9999	300	83	110	95	101	22	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	スターの胸当て(100%)/星の砂(100%) 星のペンダント(100%)							
6章のエイゼン大橋(P.329)で登場したとき	能力	65	85000	9999	300	83	130	105	103	22	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	スターの胸当て(100%)/星の砂(100%) 星のペンダント(100%)							
7章のエイゼン大橋(P.329)、ラクリーカ(P.307)で登場したとき	能力	75	70000 ※4	9999	300	83	150	115	105	23	75	75	75	60	70
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	スターの胸当て(100%)/星の砂(100%) 星のペンダント(100%)/ロイヤルクラウン(40%)							
8章のシュタルクフォート(P.332)で登場したとき	能力	79	70000	9999	300	83	158	119	105	23	79	79	79	64	70
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	スターの胸当て(20%)/エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)							

※1:7章のラクリーカと8章では1を使用しない。 ※2:7章のエイゼン大橋では「パワーオブラブ」の代わりに「私の彼は勇者様」を使用する。
※3:7章では5を使用しない。 ※4:7章のエイゼン大橋に登場する際はHP90000。

人型

ファンキー・フランキスカ号(P.237)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	31	45000	9999	200	50	62	31	Exp	3000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	91	21	31	31	31	25	31	Jp	360

アイテム バッカスの酒(100%) ウォーアクス(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	半	弱	—	—	—	-		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 1ブレイブ→甲羅割り[弱]→倍撃[B] ※5 2〈HPが40%未満〉ブレイブ→ブレイブ→たたかう→倍撃[B]→倍撃[B] 3牙折り 4倍撃[B] ※6 5甲羅割り[弱] ●甲羅割り[弱] 物理ダメージ+物理防御力ダウン ●倍撃[B]:物理ダメージ ●牙折り:物理ダメージ+物理攻撃力ダウン

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のファンキー・フランキスカ号(P.349)で登場したとき	能力	55	90000	9999	390	100	110	95	96	22	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	バッカスの酒(100%) ヘヴィアクス(100%)							
6章のファンキー・フランキスカ号(P.349)で登場したとき	能力	65	95000	9999	390	100	130	105	103	22	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	バッカスの酒(100%) ヘヴィアクス(100%)							
7章のユルヤナの森の仕立屋(P.312)で登場したとき	能力	75	75000	9999	360	100	150	115	105	23	75	75	75	60	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	バッカスの酒(100%)/クリスタルヘルム(100%) 根絶の大斧(60%)							
8章のシュタルクフォート(P.332)で登場したとき	能力	79	85000	9999	390	100	158	119	105	23	79	79	79	64	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)							

※5:7章ではBPが1以上のときのみ使用する。 ※6:7章ではHP40%未満のときのみ使用する。

人型

□ハルトシルト（P 256）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	43	60000	9999	280	70	86	43	Exp	3000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	98	61	43	43	43	35	43	Jp	360

アイテム　くない（100%）　万能薬（100%）／くない（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1（常時）光陰流水　2（HPが50%未満の敵がいる）疾風迅雷　3（経過ターンが3の倍数）空蝉之術　4（BPが1未満）デフォルト ※1　5ブレイブ→疾風迅雷→疾風迅雷　●光陰流水 回避時に反撃　●疾風迅雷 ターンの最初に物理攻撃　●空蝉之術 1回だけ物理攻撃を回避

登場	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	pq	Exp	Jp	アイテム
5章のハルトシルト（P.328）で登場したとき	55	80000	9999	330	70	110	95	101	64	55	55	55	80	70	0	0	999	くない（100%）　—
6章のハルトシルト（P.328）で登場したとき	65	85000	9999	335	70	130	105	103	62	65	65	65	52	65	0	0	999	くない（100%）　—
7章のフロウエルの花園（P.318）で登場したとき	75	70000	9999	340	70	150	115	105	63	75	75	75	60	75	0	0	999	くない（100%）　ブレイブスーツ（60%）
8章のシュタルクフォート（P.332）で登場したとき	79	75000	9999	345	70	158	119	105	63	79	79	79	64	75	0	0	999	エリクサー（20%）／エーテルターボ（100%）　エーテルターボ（60%）／エリクサー（100%）

※1：8章では4を使用しない。

人型

Dシュタルクフォート（P.255）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	43	60000	9999	380	70	86	43	Exp	3000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	98	21	43	43	43	35	43	Jp	360

アイテム　エクスポーション（100%）　ロケット（100%）／虎徹（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1（戦闘不能の対象が1体以上いる）ブレイブ→ブレイブ→たたかう→たたかう→たたかう　2（BPが1以上）ブレイブ→蛇の道は蛇→たたかう　3（HPが40%未満）ブレイブ→ブレイブ→たたかう→たたかう→たたかう　4馬の耳に念仏　5海老で鯛を釣る　6蛇の道は蛇　●馬の耳に念仏 魔法攻撃を受けると反撃して物理ダメージ+自分が受ける魔法ダメージを半減　●海老で鯛を釣る 物理攻撃を受けると反撃して物理ダメージ+自分が受ける物理ダメージを半減　●蛇の道は蛇 特定の対象から単体物理攻撃を受けると、反撃して物理ダメージ

登場	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	pq	Exp	Jp	アイテム
5章のシュタルクフォート（P.332）で登場したとき	55	80000	9999	400	100	110	115	101	22	55	55	55	44	55	0	0	999	正宗（100%）　ロケット（100%）／菊一文字（60%）
6章のシュタルクフォート（P.332）で登場したとき	65	85000	9999	400	100	130	125	103	22	65	65	65	52	65	0	0	999	正宗（100%）　菊一文字（100%）
7章のエタルニア公国軍 総司令部（P.346）で登場したとき	75	65000	9999	400	100	150	135	105	23	75	75	75	60	70	0	0	999	正宗（100%）／源氏の鎧（100%）／源氏の兜（100%）／源氏の小手（100%）　村正（40%）
8章のシュタルクフォート（P.332）で登場したとき	79	80000	9999	400	100	158	139	105	23	79	79	79	64	79	0	0	999	エリクサー（20%）／エーテルターボ（100%）　エーテルターボ（60%）／エリクサー（100%）

[illegible] 人型

ダスク遺跡(P.223)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	49	60000	9999	245	49	123	49	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	0
	99	22	49	49	49	40	49		

アイテム　エーテル(100%)　フォースの腕輪(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—			—	弱	半		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上、またはHPが50%未満〉ブレイブ→ダーク【単・強】→ダーク【単・強】
2〈毒状態の敵がいる〉滅　3ポイズン【弱】　4屍　5ダーク【単・強】
●滅 毒状態の対象全体に闇属性魔法ダメージ　●屍 死の宣告(P.047)

登場	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	pq	Exp	Jp	アイテム
4章のエタルニア公国軍 総司令部(P.271)で登場したとき	49	70000	9999	245	49	123	49	99	22	49	49	49	40	49	0	3000	500	フォースの腕輪(100%)　ポイズンロッド(60%)
5章のエタルニア公国軍 総司令部(P.341)で登場したとき	55	70000	9999	275	55	175	145	101	22	55	55	55	44	55	0	0	999	フォースの腕輪(100%)　ポイズンロッド(100%)
6章のエタルニア公国軍 総司令部(P.341)で登場したとき	65	75000	9999	275	65	185	155	103	22	65	65	65	52	65	0	0	999	フォースの腕輪(100%)　魔神の腕輪(60%)
7章のフロウエルの花園(P.318)で登場したとき	75	85000	9999	275	75	195	165	105	23	75	75	75	60	75	0	0	999	魔神の腕輪(100%)　命の指輪(40%)

[illegible] 人型

ダスク遺跡(P.223)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	49	80000	9999	260	49	122	70	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	0
	99	32	49	70	49	40	49		

アイテム　ハイポーション(100%)　アミュレット(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	半	弱		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈闇属性強化がかかっていない味方がいる〉精霊の助力 ※3
2〈HPが50%未満の味方がいる〉ケアルダ【強】　3ホーリー【強】
●精霊の助力:味方単体の全属性攻撃力(属性をもつ攻撃のダメージ)アップ

再登場時データ

登場	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	pq	Exp	Jp	アイテム
4章のエタルニア公国軍 総司令部(P.271)で登場したとき	49	80000	9999	260	49	122	49	99	32	49	49	49	40	49	0	3000	500	アミュレット(100%)　世界樹の杖(60%)
5章のエタルニア公国軍 総司令部(P.341)で登場したとき	55	80000	9999	275	55	155	175	101	22	55	55	55	44	55	0	0	999	アミュレット(100%)　世界樹の杖(100%)
6章のエタルニア公国軍 総司令部(P.341)で登場したとき	65	80000	9999	275	65	165	185	103	22	65	65	65	52	65	0	0	999	アミュレット(100%)　ソウルオブサマサ(60%)
7章の吸血鬼城(P.357)で登場したとき	75	80000	9999	275	75	175	195	105	23	75	75	75	60	65	0	0	999	ソウルオブサマサ(100%)／クリスタルベスト(100%)　心の指輪(40%)

※3:7章では自分以外の味方がいないときのみ使用する。

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍　総司令部（P.275）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	49	35000	9999	300	49	98	49	Exp	2000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	99	22	49	49	49	40	49	Jp	200

アイテム　エリクサー（100%）　クレイモア（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	―	―	―	―	―	―	弱		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈常時〉ガードデフォルト　2〈HPが0になる（2回まで）〉回復　3〈BPが3未満〉デフォルト　4〈HPが60%未満〉ブレイブ→ブレイブ→ジャイアントキル→ハートスティング→シャインブラスト ※1　5〈BPが2以上〉ブレイブ→シャインブラスト→ハートスティング　6〈BPが1以上〉ハートスティング　7シャインブラスト　●ガードデフォルト デフォルト使用時のダメージ軽減　●回復 自分のHP全回復　●ジャイアントキル：物理ダメージ　●ハートスティング：物理ダメージ（クリティカル）　●シャインブラスト：光属性物理ダメージ

登場		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のエタルニア公国軍　総司令部（P.346）で登場したとき	能力	55	112500	9999	330	120	110	105	101	22	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	光のカーテン（100%）　エクスカリバー（40%）							
6章のエタルニアの街（P.339）で登場したとき	能力	65	120000	9999	330	65	130	65	103	22	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	伊勢守（100%）／エクスカリバー（100%） ロケット（100%）／エクスカリバー（60%）							
7章のエタルニア公国軍　総司令部（P.346）で登場したとき	能力	75	70000	9999	330	75	150	75	105	23	75	75	75	60	70
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	エクスカリバー（100%），クリスタルメイル（100%） ロケット（100%）／ブラックベルト（60%）							

※1：戦闘不能の対象が1体以上いるときは、最優先で使用する。

[illegible] 人型

ホーリーピラー（P.280）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	52	100000	9999	312	52	104	52	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	105	32	52	52	52	42	52	Jp	999

アイテム　ダークマター（100%）／ラストエリクサー（100%）　正宗（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	―	―	―	―	―	―	半		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→漆黒→暗黒　2〈HPが50%未満〉サガク剣　3暗黒　4漆黒
●サガク剣：最大HP－現在HPぶんの物理ダメージ　●漆黒 闇属性全体物理ダメージ　●暗黒：闇属性物理ダメージ

登場		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章のホーリーピラー（P.349）で登場したとき	能力	55	100000	9999	350	70	110	95	106	32	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	闇の盾（100%）　ダークマター（100%）							
6章のエタルニア公国軍　総司令部（P.344）で登場したとき	能力	65	100000	9999	350	65	130	65	108	32	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	闇の盾（100%）　ダークマター（100%）							
7章のエタルニア公国軍　総司令部（P.346）で登場したとき	能力	75	90000	9999	350	75	150	75	110	33	75	75	75	60	69
	pq	0	Exp	0	Jp	999	アイテム	クリスタルヘルム（100%）　カオスブレイド（60%）							

[illegible] 人型 ｜ 吸血鬼城（P 356）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	70	150000	9999	360	100	160	160	pq	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	0
	102	23	60	60	60	60	60	Jp	999

アイテム ｜ 盗ラストエリクサー（100%） 落ラストエリクサー（60%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	弱	半		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 ｜ 1〈BPが1以上〉エナジーバースト【B】 2〈BPが3未満で、BPが－2以上の敵がいる〉吸気 3〈HPが50%未満の敵がいる〉ボーンクラッシュ 4グラビガ【全】 ●エナジーバースト【B】:全体物理ダメージ ●吸気:対象のBPを1吸収 ●ボーンクラッシュ 全体に対象の最大HP－現在HPぶんのダメージ

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
7章の吸血鬼城（P.357）で登場したとき	能力	70	99999	9999	360	100	160	160	102	23	60	60	60	60	60
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	盗ラストエリクサー（100%）／クリスタルメイル（100%） 落ブラッドソード（40%）										
8章の吸血鬼城（P.357）で登場したとき	能力	75	99999	9999	360	100	160	160	102	23	60	60	60	60	60
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	盗エリクサー（20%）／エーテルターボ（100%） 落エーテルターボ（60%）／エリクサー（100%）										

[illegible] 人型 ｜ ユルヤナの森の仕立屋[6章]（P.311）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	70	150000	9999	350	70	206	156	pq	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	0
	101	32	56	56	56	56	56	Jp	999

アイテム ｜ 盗エリクサー（100%） 落—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 ｜ 1〈物理攻撃力アップがかかっていない〉プロメテウスの火【合体】※2 2〈魔法攻撃力アップがかかっていない〉デウスエクス【合体】※3 3〈BPが1以上〉ブレイブ→倍々撃【強】→メテオ 4メテオ ※4 5倍々撃【強】※4 ●プロメテウスの火【合体】:自分の物理攻撃力アップ ●デウスエクス【合体】自分の魔法攻撃力アップ ●倍々撃【強】物理ダメージ

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
7章のユルヤナの森の仕立屋（P.312）で登場したとき	能力	70	70000	9999	280	75	206	156	101	32	56	56	56	56	56
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	盗ラストエリクサー（100%）／クリスタルベスト（100%） 落金の髪飾り（60%）										
8章の吸血鬼城（P.357）で登場したとき	能力	70	95000	9999	280	79	206	156	101	32	56	56	56	56	56
	pq 0	Exp 0	Jp 999	アイテム	盗エリクサー（20%）／エーテルターボ（100%） 落エーテルターボ（60%）／エリクサー（100%）										

※2 HP60%以上のときのみ使用する。 ※3 HP60%未満のときのみ使用する。 ※4：7章ではHP60%未満のときのみ使用する。

金の力でボスをも屈服させる「アクイジション」

商人のジョブレベル14で習得できる「アクイジション」は、指定した金額を支払って敵を買収するという効果をもつユニークなアビリティだ。買収を成功させるためには、通常の敵1体につき10000pq（このうちモグモグのみ20000pq）、ボスで9990000pqが必要。なお、冒険家と相棒（P.478）だけは絶対に買収できない。

◀主義や主張に関係なく、金さえあれば屈服させられる。結局、この世は金なのか……。

8章最凶パーティ戦

8章のエタルニア公国軍　総司令部で戦う、最凶パーティ戦時のアスタリスク所持者をまとめた。掲載は登場順で、同じページのボス同士がパーティを組んで登場する。

[illegible](最凶)　人型

D エタルニア公国軍　総司令部[8章](P.341)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
能力	79	99999	9999	360	83	158	109	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	33	79	79	79	64	79		

アイテム　盗エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%)　落エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			ー			ー	-		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈BPが2以上〉ブレイブ→神速瞬撃→神速瞬撃　2神速瞬撃
●神速瞬撃:物理ダメージ

ボ[illegible]イ会長(最凶)　人型

D エタルニア公国軍　総司令部[8章](P.341)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
能力	79	95000	9999	335	100	158	119	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	3	79	79	79	64	79		

アイテム　盗エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%)　落エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈BPが3以上〉ブレイブ→ブレイブ→ブレイブ→テイクオーバー【強】→テイクオーバー【強】→テイクオーバー【強】→テイクオーバー【強】　2BPドリンクL
●テイクオーバー【強】:物理ダメージ(2000固定)　●BPドリンクL:味方単体のBP3増加

エイン[illegible]リア(最凶)　人型

D エタルニア公国軍　総司令部[8章](P.341)

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
能力	79	105000	2000	365	90	158	129	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	33	79	79	79	64	79		

アイテム　盗エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%)　落エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動　1〈自分以外の味方がいない〉ブレイブ→クレセントムーン→クレセントムーン　2〈BPが1以上〉クレセントムーン　3〈経過ターンが4の倍数〉ハイジャンプ　4〈HPが40%未満、スピリットバリアがかかっていない〉スピリットバリア　5クレセントムーン　●クレセントムーン:全体物理ダメージ　●ハイジャンプ:2ターン後物理ダメージ　●スピリットバリア:ダメージを受けたときHPの代わりにMPが減少

ボスも状態異常になることがある

ボスは状態異常に対して高い耐性をもっているが、「無効」ではなく「95」などの数値になっている場合は、味方の知性を上げれば状態異常にできる。ジョブは知性が高い魔人、装備は知性が上がる「魔術師の帽子」や「黒のローブ」、「ソウルオブサマサ」を選び、さらに魔人のサポートアビリティ「状態異常強化」もつけて状態異常を狙ってみよう。

◀黒魔道士の「何でも全体化」で「スリプル」を使えば、敵全員を睡眠状態にできる。

[illegible](凶)　人型

D エタルニア公国軍　総司令部[8章](P.343)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	79	85000	9999	295	79	199	195
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	110	33	79	95	79	64	70

pg	Exp	Jp
0	0	999

アイテム　エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死宣告	即死	ストップ
	90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→ホーリー【強】→ホーリー【強】　2〈自分以外の味方がいない〉ホーリー【強】
3〈リフレクがかかっていない対象がいる〉リフレク【全】※　4ケアルガ【全】

※.敵全体または味方全体に使用する。

ハインケル(凶)　人型

D エタルニア公国軍　総司令部[8章](P.343)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	79	95000	9999	370	100	158	109
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	110	33	79	79	79	64	60

pg	Exp	Jp
0	0	999

アイテム　エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—		弱				

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死宣告	即死	ストップ
	90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈常時〉かばう　2〈自分以外の味方が0～1人〉ブレイブ→盾攻撃→盾攻撃
3〈自分以外の味方が2人〉ブレイブ→鉄壁→超突進　●かばう.単体物理攻撃から味方をかばう
●盾攻撃 物理ダメージ+自分の物理防御力アップ　●鉄壁 自分の物理防御力アップ　●超突進 物理ダメージ

[illegible](凶)　人型

D エタルニア公国軍　総司令部[8章](P.343)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	79	90000	9999	350	70	158	119
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	105	63	79	79	79	64	79

pg	Exp	Jp
0	0	999

アイテム　エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	—	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死宣告	即死	ストップ
	90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈常時〉光陰流水　2〈HPが50%未満の敵がいる〉疾風迅雷
3〈経過ターンが3の倍数〉空蝉之術　4ブレイブ→疾風迅雷→疾風迅雷
●光陰流水 回避時に反撃　●疾風迅雷:ターンの最初に物理攻撃　●空蝉之術:1回だけ物理攻撃を回避

[illegible](凶)　人型

D エタルニア公国軍　総司令部[8章](P.343)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	79	99999	9999	400	100	158	139
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	105	23	79	79	79	64	75

pg	Exp	Jp
0	0	999

アイテム　エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
							—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死宣告	即死	ストップ
	90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈常時〉行きがけの駄賃　2ブレイブ→ブレイブ→たたかう→たたかう→たたかう　3海老で鯛を釣る
●行きがけの駄賃:通常攻撃時、25%の確率でもう1回攻撃する
●海老で鯛を釣る 物理攻撃を受けると反撃して物理ダメージ+自分が受ける物理ダメージを半減

ベアリング【最凶】 人型

Dエタルニア公国軍 総司令部[8章](P.344)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	99999	9999	350	100	158	109	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	110	13	79	79	79	64	70	Jp	999

アイテム エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈HPが30%未満〉練気【自爆】 2〈BPが3以上〉ブレイブ→ブレイブ→ブレイブ→剛撃→剛撃→剛撃→剛撃
3〈BPが2以上〉ブレイブ→ブレイブ→剛撃→剛撃→剛撃 4〈BPが1以上〉ブレイブ→剛撃→剛撃 5剛撃
●練気【自爆】:敵味方全体物理ダメージ ●剛撃:50%の確率で物理ダメージ

ハルバロッサ【最凶】 人型

Dエタルニア公国軍 総司令部[8章](P.344)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	95000	9999	390	100	158	119	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	105	23	79	79	79	64	65	Jp	999

アイテム エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	ー	半	弱	ー		ー	ー		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→甲羅割り【弱】→倍々撃【弱】
2〈HPが40%未満〉ブレイブ→ブレイブ→甲羅割り【弱】→甲羅割り【弱】→倍々撃【弱】 3甲羅割り【弱】
●甲羅割り【弱】:物理ダメージ+物理防御力ダウン ●倍々撃【弱】:物理ダメージ

プリン【最凶】 人型

Dエタルニア公国軍 総司令部[8章](P.344)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	85000	9999	300	83	158	119	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	105	23	79	79	79	64	70	Jp	999

アイテム スターの胸当て(20%)／エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	ー	ー	ー	ー	ー	無	ー		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→私の彼は勇者様→たたかう 2私の彼は勇者様 3パワーオブラブ
●私の彼は勇者様 味方全体のBP1増加 ●パワーオブラブ 味方全体の物理攻撃力アップ

ヴァナセル【最凶】 人型

Dエタルニア公国軍 総司令部[8章](P.344)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	80000	9999	350	79	158	79	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	110	33	79	79	79	64	79	Jp	999

アイテム エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%) エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			ー		ー		半		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→漆黒→暗黒 2〈HPが50%未満〉サガク剣 3暗黒 4漆黒
●サガク剣:最大HP−現在HPぶんの物理ダメージ ●漆黒:闇属性全体物理ダメージ ●暗黒:闇属性物理ダメージ

オミノス(最凶) 人型

Dエタルニア公国軍　総司令部[8章](P 345)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	79	90000	9999	295	79	239	159	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	110	33	79	79	79	64	70		

アイテム　リリスのロッド(100%)　ローブオブロード(40%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—		—	-			95	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→ファイガ【全】→ファイガ【全】
2〈味方全員にリフレクがかかっている〉ファイガ【反射】　3ファイガ【全】

メフィリア(最凶) 人型

Dエタルニア公国軍　総司令部[8章](P 345)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	79	85000	9999	275	79	209	159	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	33	79	79	79	64	65		

アイテム　エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→プロメテウスの火【攻撃】→プロメテウスの火【攻撃】
2プロメテウスの火【攻撃】

カタ(最凶) 人型

Dエタルニア公国軍　総司令部[8章](P.345)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	79	95000	9999	340	100	158	129	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	23	79	79	79	64	70		

アイテム　エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1ウィークファイア　2〈BPが1以上〉ブレイブ→ダークブレス→たたかう　3ダークブレス
●ウィークファイア:全体に火属性弱点化　●ダークブレス:自分の最大HP−現在HPぶんの物理ダメージ

ユルヤナ(最凶) 人型

Dエタルニア公国軍　総司令部[8章](P.345)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	70	99999	9999	280	79	206	156	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	101	32	56	56	56	56	56		

アイテム　エリクサー(20%)／エーテルターボ(100%)　エーテルターボ(60%)／エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈リフレクがかかっていない味方がいる〉リフレク【全】　2〈魔法攻撃力アップがかかっていない〉デウスエクス【合体】
3〈BPが1以上〉ブレイブ→ファイガ【反射】→ファイガ【反射】　4ファイガ【反射】
●デウスエクス【合体】:自分の魔法攻撃力アップ

INDEX

SUB INDEX

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍 総司令部[8章](P.345)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	95000	9999	350	79	230	139	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	105	33	90	79	79	64	75	Jp	999

アイテム 盗エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) 落エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		-	-				—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈自分以外の味方がおらず、魔法剣デスが付与されていない〉魔法剣デス 2〈自分以外の味方がいない〉たたかう
3〈魔法剣が付与されていない〉魔法剣スリプル 4〈魔法剣が付与されていない〉魔法剣ポイズン
5ブレイブ→たたかう→たたかう

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍 総司令部[8章](P.345)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	90000	9999	370	80	199	165	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	105	33	79	75	79	64	79	Jp	999

アイテム 盗エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) 落エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		-	-		-	—	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈常時〉リベンジャー 2〈BPが1以上〉ブレイブ→ブレイブ→ポイズン【強】→スリプル【強】→魅惑の香水
3魅惑の香水 4〈BPが1以上の敵がいる〉フィアー【全】 5〈HPが減っている味方がいる〉ケアルラ【強】
●リベンジャー ダメージを受けた際、25%の確率でBP1増加 ●魅惑の香水 魅了

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍 総司令部[8章](P.345)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	75000	9999	275	79	199	169	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	105	23	79	79	79	64	75	Jp	999

アイテム 盗エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) 落エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	-	-	—	—	弱	半		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上、または自分以外の味方がいない〉ブレイブ→ダーク【単・強】→ダーク【単・強】
2〈睡眠状態の敵がいる〉昏 3〈毒状態の敵がいる〉戚 4屍 5ダーク【単・強】
●昏 睡眠状態の対象全体に即死 ●戚 毒状態の対象全体に闇属性魔法ダメージ ●屍 死の宣告(P.047)

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍 総司令部[8章](P.345)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	75	99999	9999	360	100	160	160	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	102	23	60	60	60	60	60	Jp	999

アイテム 盗エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) 落エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	弱	半		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→毒旋風→子守歌 2〈BPが3未満で、BPが−2以上の敵がいる〉吸気 3痺れ花粉
4毒旋風 5子守歌 ●痺れ花粉:物理ダメージ+麻痺 ●毒旋風 全体物理ダメージ+毒 ●子守歌 全体に睡眠
●吸気 対象のBPを1吸収

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍 総司令部[8章](P.346)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	85000	9999	330	79	219	139	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	23	79	79	79	64	75		

アイテム 盗エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) 落エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
			—	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈常時〉ワールドヘイスト 2〈BPが1以上〉ブレイブ→メテオ→メテオ 3ストップ 4メテオ
●ワールドヘイスト:ターン終了時に敵味方全体のBP1増加

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍 総司令部[8章](P.346)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	95000	9999	350	100	158	109	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	33	79	79	79	64	75		

アイテム 盗エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) 落エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—		—			90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1マルチバースト
●マルチバースト:ランダムな対象に4回物理ダメージ

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍 総司令部[8章](P.346)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	90000	9999	275	79	179	199	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	23	79	79	79	64	65		

アイテム 盗エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) 落エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	—	—	半	弱		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈自分以外の味方がいない〉ブレイブ→ブレイブ→ブレイブ→ホーリー【強】→ホーリー【強】→ホーリー【強】→ホーリー【強】
2〈BPが3以上〉ブレイブ→ブレイブ→ブレイブ→ケアルガ【全】→ホーリー【強】→ホーリー【強】→ホーリー【強】
3〈BPが2以上〉ブレイブ→ブレイブ→ブレイブ→ケアルガ【全】→ホーリー【強】→ホーリー【強】→節制
4〈BPが1以上〉ブレイブ→ブレイブ→ケアルガ【全】→ホーリー【強】→節制 5ブレイブ→ケアルガ【全】→節制
●節制 残りBPが1以上の対象のBPを1減らし、残りBPが−1以下の対象のBPを1増やす

[illegible] 人型

D エタルニア公国軍 総司令部[8章](P.346)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pg	0
	79	99999	9999	330	79	158	75	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	999
	105	23	79	75	79	64	79		

アイテム 盗エリクサー(20%)/エーテルターボ(100%) 落エーテルターボ(60%)/エリクサー(100%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
		—	—	—	—	—	弱		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1ランパート 2〈HPが60%未満〉ブレイブ→ブレイブ→ジャイアントキル→ハートスティング→シャインブラスト
3ブレイブ→シャインブラスト→ハートスティング 4ハートスティング 5シャインブラスト
●ランパート:味方全体に1回だけ物理攻撃無効の効果 ●ジャイアントキル:物理ダメージ
●ハートスティング:物理ダメージ(クリティカル) ●シャインブラスト:光属性物理ダメージ

ボス（その他）

回セントロ遺跡［7章］（P.298）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	70	88610	2000	350	130	140	170	pg	2400
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	1200
	104	22	70	70	70	56	70	Jp	120

アイテム　竜の牙（5%）　—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	ハ サク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	吸	弱	—	—	—	—	—		—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

行動　1〈BPが1以上〉ブレイブ→ピコフレア ※→たたかう　2ピコフレア ※
●ピコフレア：火属性物理ダメージ（防御力無視）

※：このアビリティを受けるとゲノムアビリティ「火球」を習得できる。

獣

回風の神殿（P.193）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防		
能力	17	5000	9999	130	14	34	17	pg	1200
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Exp	600
	93	17	17	17	17	14	17	Jp	60

アイテム　南極の風（100%）／ポーション（100%）　北極の風（100%）／南極の風（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	無	—	—	—	—	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	無効	無効	無効	無効	無効

行動　1〈吹雪をまとっていてオルトロス【炎】（右頭）がいない〉ブレイブ→ブレイブ→凍気→たたかう→アイスファング　2〈BPが1以上〉ブレイブ→凍気→たたかう　3〈吹雪が消えてから3ターン以上経過〉凍気　4〈吹雪をまとっている〉凍気　5〈吹雪をまとっている〉アイスファング　6噛みつき【弱】　●凍気：水属性全体物理ダメージ　●アイスファング：水属性物理ダメージ　●噛みつき【弱】：物理ダメージ

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章（P.304）で登場したとき	能力	55	50000	9999	250	55	110	115	101	12	55	55	55	40	55
	pg	0	Exp	12000	Jp	999	アイテム	北極の風（100%）／北極の風（100%）／南極の風（100%）							
6章（P.304）で登場したとき	能力	65	65000	9999	255	100	130	165	103	12	65	65	65	52	65
	pg	0	Exp	24000	Jp	999	アイテム	北極の風（100%）／北極の風（100%）／南極の風（100%）							
7章（P.304）で登場したとき	能力	75	70000	9999	260	100	150	175	105	23	75	75	75	60	75
	pg	0	Exp	36000	Jp	999	アイテム	北極の風（100%）／北極の風（100%）／南極の風（100%）							
8章（P.304）で登場したとき	能力	79	75000	9999	265	100	158	179	105	23	79	79	79	64	79
	pg	0	Exp	48000	Jp	999	アイテム	北極の風（100%）／北極の風（100%）／南極の風（100%）							

毒が効きにくい敵たち

P.466の方法を使えばボスでも状態異常にできるが、一部の敵は毒のダメージを軽減してしまう。それに該当するのは、アスタリスク所持者と各章のルサルカと相棒だ。加えて、通常の敵でもランドタートルとベヒュモスは毒ダメージを軽減してくる。それ以外のボスはみな毒無効なため、そもそも毒状態にならない。ボスとの戦闘で状態異常を狙うなら、毒以外の状態異常にしよう。

オルトロス［炎］（右頭） 魔獣

風の神殿（P 193）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	17	5000	9999	130	14	34	17	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	0
	93	17	17	17	17	14	17		

アイテム ボムの欠片（100%）／エーテル（100%） ボムの右腕（100%）／ボムの欠片（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	ハーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	無	弱		—	—	—	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	無効	無効	無効	無効	無効

行動 1（炎をまとっていてオルトロス［氷］（左頭）がいない）ブレイブ→ブレイブ→獄炎［強］→たたかう→フレイムファング 2（BPが1以上）ブレイブ→獄炎［強］→たたかう 3（炎と吹雪をまとっている）ブレイザード 4（炎が消えてから3ターン以上経過）獄炎［強］ 5（炎をまとっている）獄炎［強］ 6（炎をまとっている）フレイムファング 7噛みつき［弱］ ●獄炎［強］ 火属性全体物理ダメージ ●フレイムファング 火属性物理ダメージ ●ブレイザード 全体物理ダメージ ●噛みつき［弱］ 物理ダメージ

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章（P.304）で登場したとき	能力	55	50000	9999	250	55	110	115	101	12	55	55	55	40	55
	pq	0	Exp	0	Jp	0	アイテム	ボムの右腕（100%） ボムの右腕（100%）／ボムの欠片（100%）							
6章（P.304）で登場したとき	能力	65	65000	9999	255	100	130	165	103	12	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	0	アイテム	ボムの右腕（100%） ボムの右腕（100%）／ボムの欠片（100%）							
7章（P.304）で登場したとき	能力	75	70000	9999	260	100	150	175	105	23	75	75	75	60	75
	pq	0	Exp	0	Jp	0	アイテム	ボムの右腕（100%） ボムの右腕（100%）／ボムの欠片（100%）							
8章（P.304）で登場したとき	能力	79	75000	9999	265	100	158	179	105	23	79	79	79	64	79
	pq	0	Exp	0	Jp	0	アイテム	ボムの右腕（100%） ボムの右腕（100%）／ボムの欠片（100%）							

[illegible] 水棲

水の神殿（P.224）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	3600
能力	31	30000	9999	155	31	62	31	Exp	1800
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	180
	96	11	31	31	31	25	31		

アイテム エーテルターボ（100%） 北極の風（40%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	ハーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	吸	弱	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 1〈浸透状態になっている〉濁流 2〈3ターン以上「浸透」をつかっていない〉浸透 3〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→嬌声 4嬌声 5王水 ●濁流：水属性全体物理ダメージ（デフォルト無視）＋ルサルカ【分身】が計3体になるように呼ぶ ●浸透：1ターンの間、画面からいなくなる ●嬌声 魅了 ●王水：物理ダメージ＋物理防御力ダウン

		Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章（P.314）で登場したとき	能力	55	60000	9999	275	83	110	115	101	12	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	12000	Jp	999	アイテム	エーテルターボ（100%） 北極の風（100%）							
6章（P.314）で登場したとき	能力	65	65000	9999	280	100	130	125	103	12	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	24000	Jp	999	アイテム	エーテルターボ（100%） 北極の風（100%）							
7章（P.314）で登場したとき	能力	75	70000	9999	285	100	150	135	105	23	75	75	75	60	75
	pq	0	Exp	36000	Jp	999	アイテム	エーテルターボ（100%） 北極の風（100%）							
8章（P.314）で登場したとき	能力	79	75000	9999	290	100	158	139	105	23	79	79	79	64	79
	pq	0	Exp	48000	Jp	999	アイテム	エーテルターボ（100%） 北極の風（100%）							

水棲

D 水の神殿（P.224）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	29	2000	9999	142	0	58	29	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	95	1	29	29	29	24	29	Jp	0

アイテム 盗ポーション（1%）／エーテル（1%） 落

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	吸	弱	—	—	—	—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 1（BPが1以上）ブレイブ→王水→たたかう 2嬌声 ※1 3王水
●嬌声：魅了 ●王水：物理ダメージ＋物理防御力ダウン

	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章（P.314）で登場したとき		55	10000	9999	248	55	110	110	101	2	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	0	Jp	0	アイテム	盗ポーション（1%）／エーテル（1%） 落—							
6章（P.314）で登場したとき		65	11000	9999	253	65	130	120	103	2	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	0	Jp	0	アイテム	盗ポーション（1%）／エーテル（1%） 落—							
7章（P.314）で登場したとき		75	12000	9999	258	75	150	130	105	3	75	75	75	60	75
	pq	0	Exp	0	Jp	0	アイテム	盗ポーション（1%）／エーテル（1%） 落—							
8章（P.314）で登場したとき		79	13000	9999	263	79	158	134	105	3	79	79	79	64	79
	pq	0	Exp	0	Jp	0	アイテム	盗ポーション（1%）／エーテル（1%） 落							

※1：2章では2を使用しない。

悪魔

D 火の神殿（P.253）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	41	40000	9999	300 ※2	41 ※3	241	41 ※3	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	98	21	41	41	41	33	41	Jp	600

ガード状態　コア露出状態

アイテム 盗リフレクトリング（100%） 落ボムの右腕（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	弱	—			—		90	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動 1〈ガード状態で3ターン経過orコア露出状態で2ターン経過〉トランスフォーム 2〈コア露出状態になってから「エナジーバースト」未使用〉エナジーバースト【A】 3〈BPが1以上〉ブレイブ→血をすする→血をすする 4血をすする 5魂をすする 6〈BPが−2以上の敵がいる〉心をすする ●トランスフォーム：コア露出状態とガード状態を切り替え ●エナジーバースト【A】：全体物理ダメージ ●血をすする：HP吸収（デフォルト無視） ●魂をすする：MP吸収（デフォルト無視） ●心をすする：BP2吸収

	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
5章（P.327）で登場したとき		55	70000	9999	320	83 ※3	310	115 ※3	101	12	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	12000	Jp	999	アイテム	盗リフレクトリング（100%） 落ボムの右腕（100%）							
6章（P.327）で登場したとき		65	75000	9999	325	100 ※3	325	165 ※3	103	12	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	24000	Jp	999	アイテム	盗リフレクトリング（100%） 落ボムの右腕（100%）							
7章（P.327）で登場したとき		75	80000	9999	330	100 ※3	340	175 ※3	105	23	75	75	75	60	75
	pq	0	Exp	36000	Jp	999	アイテム	盗リフレクトリング（100%） 落ボムの右腕（100%）							
8章（P.327）で登場したとき		79	85000	9999	335	100 ※3	349	179 ※3	105	23	79	79	79	64	79
	pq	0	Exp	48000	Jp	999	アイテム	盗リフレクトリング（100%） 落ボムの右腕（100%）							

※2 ガード状態のときは280になる。 ※3 ガード状態のときは9999になる。

[illegible] 屍霊

D 土の神殿(P 279)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	52	80000	9999	260	52	84	42	Exp	6000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	98	12	42	42	42	42	42	Jp	999

アイテム 巨人の斧(100%) 巨人の小手(100%)/巨人の斧(60%)

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	吸	弱	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	95

行動
1〈常時〉負の力 2〈BPが1以上〉ブレイブ→叩きつけ→クエイガ【単・強】 3〈HPが20%未満〉クエイガ【自分】
4フィアー【単】 5デス 6クエイガ【単・強】 7叩きつけ
●負の力.毎ターン自分の物理攻撃力・魔法攻撃力アップ ●叩きつけ.全体物理ダメージ(デフォルト無視)

5章(P.338)で登場したとき	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
		55	100000	9999	275	100	138	115	101	12	55	55	55	44	55
	pq	0	Exp	12000	Jp	999	アイテム	巨人の斧(100%) 大地のハンマー(100%)							
6章(P.338)で登場したとき	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
		65	110000	9999	280	100	185	125	103	12	65	65	65	52	65
	pq	0	Exp	24000	Jp	999	アイテム	巨人の斧(100%) 大地のハンマー(100%)							
7章(P.338)で登場したとき	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
		75	120000	9999	285	100	200	135	105	23	75	75	75	60	75
	pq	0	Exp	36000	Jp	999	アイテム	巨人の斧(100%) 大地のハンマー(100%)							
8章(P.338)で登場したとき	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
		79	130000	9999	290	100	209	139	105	23	79	79	79	64	79
	pq	0	Exp	48000	Jp	999	アイテム	巨人の斧(100%) 大地のハンマー(100%)							

[illegible] 蟲

D いずれかの祭壇[終章](P 358)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	—
	60	150000	9999	360	100	96	148	Exp	—
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	104	27	48	48	48	48	48	Jp	—

アイテム — —

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—		-	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	無効

行動
1〈BPが1以上で、スパイクガード状態ではない〉ブレイブ→重殺【弱】→激咸 ※4 2〈BPが1以上で、スパイクガード状態〉ブレイブ→たたかう→緊縛 ※4 3〈経過ターンが4の倍数で、スパイクガード状態ではない〉スパイクガード 4〈経過ターンが4の倍数で、スパイクガード状態〉ガード解除 5〈毒状態の敵がいる〉激咸 ※5 6重殺【弱】 ※6 7緊縛
●スパイクガード:「スパイクガード(反撃効果)」が発動する、スパイクガード状態に移行 ●スパイクガード(反撃効果) 単体物理攻撃を受けると、反撃して物理ダメージ ●ガード解除 スパイクガード状態を解除 ●激咸 毒状態の対象全体に物理ダメージ ●重殺【弱】.ランダムな対象に10回物理ダメージ+毒 ●緊縛 全体にストップ

終章の闇のオーロラ(P.373)で登場したとき	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
		60	150000	9999	365	100	96	148	104	32	48	48	48	48	48
	pq	—	Exp	—	Jp	—	アイテム	— —							
真終章のグランシップ(P.360)で登場したとき	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
		75	160000 ※7	9999	420	100	140	170	109	33	70	70	70	70	70
	pq	—	Exp	—	Jp	—	アイテム	— —							

※4 いずれかの祭壇[終章]で登場したときは使用しない。 ※5 いずれかの祭壇[終章]で登場したときはスパイクガード状態のときのみ使用する。
※6 いずれかの祭壇[終章]で登場したときはスパイクガード状態のときのみ使用し、闇のオーロラ[終章]で登場したときはスパイクガード状態でないときのみ使用する。
※7 スパイクガード状態になるとHPが160000になる

蟲

D闇のオーロラ[終章]
(P.373)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	60	99999	9999	375	100	168	148	Exp	60000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	104	32	48	48	48	48	48	Jp	999

アイテム 盗エリクサー(1%)/エーテルターボ(1%) 落—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—		—	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	無効

行動
1〈HPが50%未満(1回のみ)〉回復 2〈BPが1以上〉ブレイブ→アケディア→フレア 3〈経過ターンが5の倍数〉アケディア
4〈経過ターンが3の倍数〉フレア 5ルクスリア 6イラ 7ブリザガ【全】 8サンダガ【全・強】
9エアロガ【全】 10クエイガ【全】 11ダーク【全】
●回復:自分のHP全回復 ●アケディア:全体にデスペルの効果+全属性弱点化
●ルクスリア:全体に魅了 ●イラ:対象にバーサク

真終章のグランシップ(P.360)で登場したとき	能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
		75	99999	9999	420	100	270	170	109	73	70	70	70	70	70
	pq	0	Exp	60000	Jp	999	アイテム	盗エリクサー(1%)/エーテルターボ(1%) 落—							

蟲

D闇のオーロラ[真終章]
(P.374)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
	75	99999	9999	440	100	275	175	Exp	20000
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	110	33	75	75	75	75	75	Jp	999

アイテム 盗エリクサー(1%)/エーテルターボ(1%) 落—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	弱	—	—	—	—	—	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	無効

行動
1〈HPが0になる(2回まで)〉回復 2〈BPが1以上〉ブレイブ→アケディア→ゼタフレア
3〈HPが60%未満かつBPが1未満〉デフォルト 4〈経過ターンが5の倍数〉アケディア
5〈状態異常中の敵がいる〉死病 6闇の深淵 7重殺【強】 8ゼタフレア ●回復:自分のHP全回復
●アケディア:全体にデスペルの効果+全属性弱点化 ●ゼタフレア:火属性全体魔法ダメージ
●死病 毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・恐怖・バーサク・混乱・魅了・死の宣告・ストップ状態の対象全体に即死
●闇の深淵 全体に恐怖 ●重殺【強】:ランダムな対象に10回物理ダメージ+毒

竜

D闇のオーロラ[真終章]
(P.376)

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	—
	79	150000	9999	500	100	279	179	Exp	—
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度		
	110	33	79	79	79	79	60	Jp	—

アイテム 盗— 落—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	—	—	—	—	—	—	—		無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	無効

行動
1〈BPが1以上〉ブレイブ→マルチバースト→たたかう
2〈HPが50%未満〉ブレイブ→マルチバースト→たたかう 3ミラーリング
●マルチバースト:ランダムな対象に4回物理ダメージ ●ミラーリング 敵のジョブごとに決まった行動(P.375)

ウロボロス（第1形態） 竜

D 闇のオーロラ［真終章］（P.376）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	79	100000	9999	500	100	279	179
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	110	33	79	79	79	79	60

pq	Exp	Jp
—	—	—

アイテム 通— 盗—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	無効

行動 1〈常時〉完全再生 2〈BPが1以上〉ブレイブ→0ディメンジョン→たたかう 3 0ディメンジョン
●完全再生:ターン終了時に自分のHP全回復 ●0ディメンジョン:即死

ウロボロス（第2形態） 竜

D 闇のオーロラ［真終章］（P.376）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	79	150000	9999	500	100	279	179
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	110	33	79	79	79	79	60

pq	Exp	Jp
—	—	—

アイテム 通— 盗—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	無効

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→デモンハンド→たたかう 2 0ディメンジョン 3 デモンハンド
●デモンハンド:全体BP1減少 ●0ディメンジョン:即死

ウロボロス（第3形態） 竜

D 闇のオーロラ［真終章］（P.376）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	79	200000	9999	500	100	279	179
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	110	33	79	79	79	79	60

pq	Exp	Jp
—	—	—

アイテム 通— 盗—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	無効

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→デモンハンド→ワールドエンド 2〈HPが70%未満〉ワールドエンド 3 0ディメンジョン
4 デモンハンド 5 ゴッドハンド ●デモンハンド:全体BP1減少 ●ワールドエンド:全体魔法ダメージ+自分のHP全回復
●0ディメンジョン:即死 ●ゴッドハンド:自分の物理攻撃力・魔法攻撃力アップ

ウロボロス（第4形態） 竜

D 闇のオーロラ［真終章］（P.376）

能力	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防
	79	200000	9999	500	100	279	179
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度
	110	33	79	79	79	79	60

pq	Exp	Jp
0	99999	999

アイテム 通 器用さあげ饅頭（1%）／素早さあげ饅頭（1%）／精神あげ饅頭（1%）／体力あげ饅頭（1%） MPあげ饅頭（1%） 盗—

属性	火	水	雷	風	土	光	闇
	—	弱	—	—	—	—	—

耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	無効	無効	無効	90	95	95	無効	95	95	無効	無効	無効

行動 1〈BPが1以上〉ブレイブ→ゴッドハンド→ディザスター 2〈ダイバージェンスにかかっていない敵がいる〉ダイバージェンス 3 ディザスター 4 0ディメンジョン 5 デモンハンド 6 ゴッドハンド ●ゴッドハンド:自分の物理攻撃力・魔法攻撃力アップ ●ディザスター:全体魔法ダメージ ●ダイバージェンス:3ターンの間、対象の「フレンド召喚」「デフォルト」「にげる」以外のコマンドを封じる ●0ディメンジョン:即死 ●デモンハンド:全体BP1減少

人型

D封印の次元回廊[真終章]（P.367）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	99	530000	9999	600	100	249	99	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	0
	109	34	99	99	99	99	99		

アイテム 盗冒険家の証（100%） 落天狗のくしゃみ（60%）／エクスポーション（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	－	－	－	－	－	－	－		無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

行動
1〈自分以外の味方がいない〉相棒呼び　2〈HPが70%未満〉ブレイブ→全体斬り→全体斬り
3〈HPが70%未満〉ブレイブ→メテオ→メテオ　4全体斬り
●相棒呼び 相棒を呼ぶ

獣

D封印の次元回廊[真終章]（P.367）

	Lv	HP	MP	攻撃	防御	魔攻	魔防	pq	0
能力	99	50000	500	500	100	198	99	Exp	0
	命中	回避	知性	精神	器用さ	素早さ	行動速度	Jp	0
	109	34	99	99	99	99	99		

アイテム 盗ポーション（5%） 落どくけし（100%）

属性	火	水	雷	風	土	光	闇	耐性	毒	暗闇	沈黙	睡眠	麻痺	恐怖	バーサク	混乱	魅了	死の宣告	即死	ストップ
	-	-					—		90	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効	無効

行動
1〈常時〉かばう　2〈自分以外の味方がいない〉冒険家呼び　3〈経過ターンが5の倍数〉デスペル　4私の友は冒険家
5ブライン【全】　6〈HPが70%未満の味方がいる〉ケアルガ【単】　7〈BPが1以上〉ブレイブ→たたかう→たたかう
●かばう 単体物理攻撃から味方をかばう　●冒険家呼び 冒険家を呼ぶ　●私の友は冒険家 冒険家のBPを3増加

特定の魔法やアビリティが効かない敵たち

以下に挙げた魔法やアビリティは、敵を一撃で倒すなど強力な効果をもつもの。しかし、これらの魔法やアビリティは、ボスに分類される敵や下表の敵にはいっさい効かない。ちなみに、敵のBPを1減らすソードマスターの「出る杭は打たれる」は、成功確率30%だがボスなどにも有効だ。

特定の敵に効かない魔法やアビリティ

名称	種別	効果	参照ページ
悪魔使い	暗黒剣技	種族が「悪魔」の敵を魅了する	P.115
吸気	吸血技	敵のBPを吸収する	P.117
キル	黒魔法Lv6	自分よりレベルが10以上低い敵を消滅させる	P.124
グラビガ	時空魔法Lv6	敵の最大HPの75%のダメージを与える	P.127
グラビデ	時空魔法Lv3	敵の最大HPの50%のダメージを与える	P.126
昏	儀式	睡眠状態の敵を即死させる	P.109
ボーンクラッシュ	ゲノムアビリティ	対象の最大HP－現在のHPの物理ダメージを与える。BPを2消費する	P.129
丸かじり	ゲノムアビリティ	敵の残りHPを1にする	P.129
黄泉送り	サポートアビリティ（魔界幻士）	戦闘開始時に自分よりレベルが20以上低い敵を即死させる	P.119

上記の魔法やアビリティが効かないボス以外の敵

敵名	参照ページ	出現場所
アイスゴーレム［A］	P.451	雪像の回廊
オートマトン	P.452	グラープ砦
ガーディアン	P.452	3つの回廊、封印の次元回廊
サラマンダー	P.446	火の石碑
ジャバウォック	P.447	闇の石碑
シンリュウ	P.447	光の石碑
ドラゴン	P.446	祈祷衣の洞穴
ドラゴンゾンビ	P.446	3つの回廊、封印の次元回廊
ベヒュモス	P.432	動力機関室
ラードーン	P.447	土の石碑
ランドタートル	P.431	キレート山
ミズチ	P.446	水の石碑
ワイヴァーン	P.447	風の石碑

敵アビリティデータ

敵のほとんどは、特有のアビリティを使用する。なかには非常に危険なアビリティをもつものもいるので、注意が必要だ。

ページの見方

1 アビリティ名	2 属性	3 基本威力	4 威力倍率	5 消費MP	6 対象	7 効果
0ディメンション	—	—	—	—	敵単体	対象を即死させる。状態異常追加値(即死):100
BPドリンクL					味方単体	BPを3増加させる
Uターンラッシュ	—	—	2		敵単体	BPを2消費し、物理ダメージを2回与える
アイスファング	水		1.2		敵単体	水属性の物理ダメージを与える
アイスブレス【A】	水	—	1	—	敵全体	水属性の物理ダメージを与える

1 アビリティ名

アビリティの名前。データはアビリティ名の英数字→50音順で掲載している。同名で効果が異なるものは、効果が弱いもの、対象が少ないものから並べ、アビリティ名の後ろに【 】で本書独自の識別名をつけて記載している。また、そのアビリティを受けることで同名のゲノムアビリティを習得できる場合は、アビリティ名を緑字で記載した。ゲノムアビリティの詳細については、P.120を参照。

2 属性

アビリティの属性。火、水、雷、風、土、光、闇の7種類があり、「—」は属性がないアビリティであることを示す。

3 基本威力

アビリティを使用した際のダメージや回復量の基準となる値。P.052～053の計算式の「威力」に代入する。「—」になっているものはダメージや回復量に影響しない。

4 威力倍率

アビリティを使用した際のダメージや回復量の基準となる倍率。P.052の計算式の「威力倍率」に代入する。「—」になっているものはダメージや回復量に影響しない。

5 消費MP

アビリティを使用する際に消費するMP。敵のMPがこれより少なくなると、そのアビリティを使用しなくなる。

6 対象

アビリティの対象。敵自身から見た基準で「敵」「味方」と記載している。

7 効果

アビリティを使用した際の効果。「状態異常追加値(○) 」と記載されているものは、( )で記載された状態異常に対して、△△の数値ぶんの状態異常追加値(P 053)があることを示す。なお、味方が使う同名のゲノムアビリティとは効果が異なる。

アビリティ名	属性	基本威力	威力倍率	消費MP	対象	効果
0ディメンション	—	—	—	—	敵単体	対象を即死させる。状態異常追加値(即死):100
BPドリンクL	—	—	—	—	味方単体	BPを3増加させる
Uターンラッシュ	—	—	2	—	敵単体	BPを2消費し、物理ダメージを2回与える
アイスファング	水	—	1.2	—	敵単体	水属性の物理ダメ ジを与える
アイスブレス【A】	水	—	1	—	敵全体	水属性の物理ダメージを与える
アイスブレス【B】	水	—	1.2	—	敵全体	水属性の物理ダメージを与える。状態異常追加値(ストップ) 40
相棒呼び	—	—	—	—	—	相棒(P.478)を呼ぶ
アケディア	—	—	—	—	敵全体	対象にかかっているストップ・リフレク・リレイズ状態といった魔法による効果や補助効果を解除し、すべての属性を弱点化する
アスピル	—	5	1	1	敵単体	MPを吸収する。リフレク不可
甘い香り	—	—	—	—	敵単体	対象を魅了状態にする。状態異常追加値(魅了):75
暗黒	闇	—	1.2	—	敵単体	最大HPの1%ぶんのHPを消費し、闇属性の物理ダメージを与える
胃液	—	—	0 6	20	敵全体	物理ダメージを与え、3ターンの間物理防御力を50%ダウンさせる
行きがけの駄賃	—	—	1	—	敵単体	通常攻撃をしたとき25%の確率で追加で通常攻撃をする
一番槍	—	—	1	—	敵単体	ターンの最初に物理ダメージを与える

アビリティ名	属性	基本威力	威力倍率	消費MP	対象	効果
一斉攻撃	—	—	1	—	敵単体	BPを1消費し、味方全体で一斉に攻撃して物理ダメージを与える（一斉攻撃に参加した味方は、別途それぞれ行動する）※
イラ	—	—	—	—	敵単体	対象をバーサク状態にする。状態異常追加値（バーサク）:75
ウィークファイア	—	—	—	—	敵全体	火属性を弱点化する
ウィングカッター	—	—	1 3	—	敵単体	物理ダメージを与える
空蝉之術	—	—	—	—	自分	1回だけ物理攻撃を回避する
馬の耳に念仏	—	—	3	—	自分	2ターンの間、魔法攻撃で受けるダメージが半分になり、魔法攻撃を受けると反撃して物理ダメージを与える
うめき声	—	—	—	—	敵全体	3ターンの間、物理防御力を25%ダウンさせる
エアロ【単・弱】	風	15	2	5	敵単体	風属性の魔法ダメージを与える
エアロ【単・強】	風	15	3	5	敵単体	風属性の魔法ダメージを与える
エアロ【全】	風	90	10	5	敵全体	風属性の魔法ダメージを与える
エアロガ【単・弱】	風	80	5	45	敵単体	風属性の魔法ダメージを与える
エアロガ【単・強】	風	90	5	45	敵単体	風属性の魔法ダメージを与える
エアロガ【全】	風	100	6	45	敵全体	風属性の魔法ダメージを与える
エアロラ	風	50	4	15	敵単体	風属性の魔法ダメージを与える
永遠の眠り	—	—	—	—	敵味方全体	睡眠状態の対象を即死させる。状態異常追加値（即死）:100
エイミング	—	—	1.25	12	敵単体	物理ダメージを与える
エナジーバースト【A】	—	—	2	—	敵全体	物理ダメージを与える
エナジーバースト【B】	—	—	1 5	—	敵全体	BPを1消費し、物理ダメージを与える
海老で鯛を釣る	—	—	2	—	自分	2ターンの間、物理攻撃で受けるダメージが半分になり、物理攻撃を受けると反撃して物理ダメージを与える
エンジェルマネー	—	—	—	—	味方単体	4ターンの間、クリティカル率を300%アップさせる
王水	—	—	0.5	24	敵単体	物理ダメージを与え、4ターンの間物理防御力を75%ダウンさせる
カーズ【単】	—	—	—	12	敵単体	4ターンの間、物理攻撃力と物理防御力を25%ダウンさせる
カーズ【全】	—	—	—	12	敵全体	4ターンの間、物理攻撃力と物理防御力を25%ダウンさせる
ガード	—	—	—	—	自分	ターンの最初に行動し、次のターンまで物理防御力を100%アップさせる
ガード解除	—	—	—	—	自分	スパイクガード（反撃効果）が発動するスパイクガード状態を解除する
ガードデフォルト	—	—	—	—	自分	デフォルトしたとき、受けるダメージが通常の25%になる
回復	—	—	—	—	自分	HPを全回復する
かえる	—	—	—	—	自分	戦闘から離脱する
火球	火	—	1	16	敵単体	火属性の物理ダメージを与える。防御力無視
かばう	—	—	—	—	—	単体物理攻撃から味方をかばう
噛み砕き	—	—	1.5	—	敵単体	物理ダメージを与える
噛みつき【弱】	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える
噛みつき【強】	—	—	1.3	—	敵単体	物理ダメージを与える
完全再生	—	—	—	—	自分	ターン終了時、HPを全回復する
気合い貯め	—	—	—	—	自分	2ターンの間、物理攻撃力を50%アップさせる
寄生	—	—	—	—	敵単体	HP・MP・BPが対象と同じになる。ただし、BPは最大3まで
牙折り	—	—	1	9	敵単体	物理ダメージを与え、4ターンの間物理攻撃力を25%ダウンさせる
吸気	—	—	—	16	敵単体	BPを1吸収する
吸血	—	—	0 25	—	敵単体	HPを吸収する。防御力無視
吸魔	—	—	0.1	—	敵単体	MPを吸収する
嬌声	—	—	—	—	敵単体	対象を魅了状態にする。状態異常追加値（魅了）:75
強フェロモン	—	—	—	—	—	同名の味方を2体呼ぶ（【A】【B】にかかわらず呼ぶことがある）
狂乱の刃	—	—	0.5	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値（混乱）:75
ギルタブリル	土	100	5	40	敵全体	土属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可
緊縛	—	—	—	—	敵全体	対象をストップ状態にする。状態異常追加値（ストップ）:50
喰いちぎる	—	—	1.5	—	敵単体	物理ダメージを与える
クールバーサク	—	—	—	5	自分	10ターンの間、物理攻撃力を50%アップさせる
クエイガ【自分】	土	80	12	45	自分	土属性の魔法攻撃を行なう（土属性吸収のため、HPが回復する）
クエイガ【単・弱】	土	80	5	45	敵単体	土属性の魔法ダメージを与える
クエイガ【単・強】	土	80	12	45	敵単体	土属性の魔法ダメージを与える
クエイガ【全】	土	100	6	45	敵全体	土属性の魔法ダメージを与える
クエイラ【弱】	土	50	4 5	15	敵全体	土属性の魔法ダメージを与える
クエイラ【強】	土	90	10	15	敵全体	土属性の魔法ダメージを与える
喰らいつき	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与え、対象の狙われ易さを100にする
グラビガ【単】	—	75	1	25	敵単体	50%の確率で、対象の最大HPの75%ぶんの魔法ダメージを与える
グラビガ【全】	—	75	1	25	敵全体	50%の確率で、対象の最大HPの75%ぶんの魔法ダメージを与える
グラビデ	—	50	1	12	敵単体	50%の確率で、対象の最大HPの50%ぶんの魔法ダメージを与える
グランドスパイク	—	—	1	—	敵全体	物理ダメージを与える
クレセントムーン	—	—	1	—	敵全体	BPを1消費して、物理ダメージを与える

※：オ クロード(P 414)が使った場合、BPを消費しない。

アビリティ名	属性	基本威力	威力倍率	消費MP	対象	効果
クロックアップ	—	—	—	—	自分	4ターンの間、命中率と行動速度を100%アップさせる
ケアル【弱】	—	30	1	4	味方単体	HPを少し回復する
ケアル【強】	—	44	1	4	味方単体	HPを少し回復する
ケアルガ【単】	—	150	1	60	味方単体	HPをかなり回復する
ケアルガ【全】	—	150	1	60	敵全体	HPをかなり回復する
ケアルダ【弱】	—	90	1	27	味方単体	HPを多く回復する
ケアルダ【強】		180	1	27	味方単体	HPを多く回復する
ケアルラ【弱】	—	60	1	9	味方単体	HPを回復する
ケアルラ【強】	—	90	1	9	味方単体	HPを回復する
激毒かじり	—	—	0.75	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・混乱・魅了):75
激滅	—	200	6	—	敵味方全体	毒状態の対象に、魔法ダメージを与える。リフレク不可
袈裟斬り	—	—	1	9	敵単体	物理ダメージを与え、4ターンの間魔法防御力を50%ダウンさせる
光陰流水			1		敵単体	物理攻撃を回避したとき、攻撃してきた対象に反撃して物理ダメージを与える
光学迷彩	—	—	—	—	自分	4ターンの間、回避率を100%アップさせる
剛撃	—		2		敵単体	50%の確率で、物理ダメージを与える
甲羅割り【弱】	—	—	1	9	敵単体	物理ダメージを与え、4ターンの間物理防御力を25%ダウンさせる
甲羅割り【強】	—	—	1	9	敵単体	物理ダメージを与え、4ターンの間物理防御力を50%ダウンさせる
声枯れ毒	—	—	1	8	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(沈黙) 75
獄炎【弱】	火	—	0.75	30	敵全体	火属性の物理ダメージを与える
獄炎【強】	火	—	1	30	敵全体	火属性の物理ダメージを与え、頭部の炎が消えている場合は炎をまとう
心をすする	—	—	—	—	敵単体	BPを2吸収する
古代の牙	—	—	1	—	敵全体	物理ダメージを与え、4ターンの間物理攻撃力と物理防御力を20%ダウンさせる
ゴッドハンド	—	—	—	—	自分	4ターンの間、物理攻撃力と魔法攻撃力を50%アップさせる
後詰の一撃	—	—	1.5	—	敵単体	ターンの最後に物理ダメージを与える
鼓舞	—	—	—	—	味方全体	3ターンの間、物理攻撃力を25%アップさせる
コメット	-	20	4	25	敵単体	最大4回の魔法ダメージを与える。魔法ダメージはそれぞれ50%の確率で命中する。リフレク不可
子守唄	—	—		12	敵全体	対象を睡眠状態にする。状態異常追加値(睡眠):50
昏	—	—	—	—	敵味方全体	睡眠状態の対象を即死させる。状態異常追加値(即死):100
混乱矢	—	—	0.5	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(混乱):75
サイレス【単・弱】	—	—	-	5	敵単体	対象を沈黙状態にする。状態異常追加値(沈黙):75
サイレス【単・強】	—	—	—	5	敵単体	対象を沈黙状態にする。状態異常追加値(沈黙):90
サイレス【全】	—	—	—	5	敵全体	対象を沈黙状態にする。状態異常追加値(沈黙):75
サガク剣	—	—	1	16	敵単体	自分の最大HP−現在HPのぶん、物理ダメージを与える
鮭狩り			1		敵全体	物理ダメージを与える
サミング	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(暗闇):75
さわると猛毒					敵単体	単体物理攻撃を受けると、攻撃してきた対象に状態異常を与える。状態異常追加値(毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・混乱・魅了) 75
サンダー【弱】	雷	15	3	5	敵単体	雷属性の魔法ダメージを与える
サンダー【強】	雷	80	10	5	敵単体	雷属性の魔法ダメージを与える
サンダガ【単】	雷	80	5	45	敵単体	雷属性の魔法ダメージを与える
サンダガ【全・弱】	雷	80	5	45	敵全体	雷属性の魔法ダメージを与える
サンダガ【全・強】	雷	100	6	45	敵全体	雷属性の魔法ダメージを与える
サンダラ	雷	65	4	15	敵全体	雷属性の魔法ダメージを与える
サンドストーム	土	—	0.6	20	敵全体	土属性の物理ダメージを与える。状態異常追加値(暗闇):75
シールドバッシュ	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(麻痺):75
ジウスドラの罪	水	100	12	40	敵全体	水属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可
シェル	-	-	—	5	味方単体	5ターンの間、魔法防御力を25%アップさせる
支援攻撃				—	敵全体	3ターンごとに物理ダメージを1500与える
屍				4	敵単体	対象を死の宣告状態にする。状態異常追加値(死の宣告):75。リフレク不可
地震	土	—	0.8	30	敵全体	土属性の物理ダメージを与える
漆黒	闇	—	1.2	—	敵全体	最大HPの2%ぶんのHPを消費し、闇属性の物理ダメージを与える
疾風迅雷	—	—	1	16	敵単体	ターンの最初に物理ダメージを与える
死に至る毒	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(死の宣告):75
死の宣告【弱】	—	—	—	—	敵全体	対象を死の宣告状態にする。状態異常追加値(死の宣告):75
死の宣告【強】	—	—	—	—	敵全体	対象を死の宣告状態にする。状態異常追加値(死の宣告):100
死病	—	—	—	—	敵全体	毒・暗闇・沈黙・睡眠・麻痺・恐怖・バーサク・混乱・魅了・死の宣告・ストップ状態の敵を即死させる。状態異常追加値(即死):100

アビリティ名	属性	基本威力	威力倍率	消費MP	対象	効果
痺れ花粉	—	—	0.5	12	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(麻痺):75
ジャイアントキル	—	—	1.5	16	敵単体	現在HPが自分より少ない相手には威力倍率1.5の物理ダメージ、そうでない相手には威力倍率1の物理ダメージを与える
シャインブラスト	光	—	1.5	40	敵単体	光属性の物理ダメージを与える。対象がデフォルト中でもダメージが軽減されない
邪眼	—	—	—	—	敵全体	闇属性を弱点化する
灼眼	—	—	—	—	敵全体	火属性を弱点化する
弱者狙い	—	—	1	—	敵単体	最大HPに対する現在HPの割合がもっとも低い敵に、物理ダメージを与える
弱肉強食	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える
蛇の道は蛇	—	—	4	—	敵単体	特定の対象から単体物理攻撃を受けると、反撃して物理ダメージを与える
ジャンプ	—	—	2	—	敵単体	BPを1消費し、ジャンプして画面からいなくなり、1ターン後に落ちてきて物理ダメージを与える
重殺【弱】	—	—	0.5	—	敵ランダム	BPを1消費し、ランダムな対象に物理ダメージを10回与える。状態異常追加値(毒):50
重殺【強】	—	—	1	—	敵ランダム	BPを1消費し、ランダムな対象に物理ダメージを10回与える。状態異常追加値(毒):50
集団喰らいつき	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与え、対象の狙われ易さを100にする
修復機能	—	—	—	—	自分	自分の最大HPの10%ぶんのHPを回復する
ショックテイル	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(麻痺):75
親衛隊	—	—	—	—	—	黒鉄之刃刀兵【B】(P.418)と黒鉄之刃斧兵【B】(P.419)を呼ぶ
神速瞬撃	—	—	5	—	敵単体	BPを2消費し、行動速度を物理攻撃に代えて、物理ダメージを与える。防御力無視
浸透	—	—	—	—	自分	1ターンの間、画面からいなくなる
スサノオ【武の隠者】	—	100	6	60	敵全体	魔法ダメージを与える。リフレク不可
スサノオ【メフィリア】	—	110	4.8	60	敵全体	魔法ダメージを与える。リフレク不可
捨て身斬り	—	—	1.25	—	敵単体	物理ダメージを与え、2ターンの間自分の物理防御力と魔法防御力が50%ダウンする
ストームブレス	風	—	1.5	—	敵全体	風属性の物理ダメージを与える
ストップ	—	—	—	10	敵単体	対象をストップ状態にする。状態異常追加値(ストップ):75
スパイクガード	—	—	—	—	自分	スパイクガード(反撃効果)が発動するスパイクガード状態に移行する
スパイクガード(反撃効果)	—	—	1	—	敵単体	スパイクガード状態で単体物理攻撃を受けると、反撃して物理ダメージを与える
スピリットバリア	—	—	—	10	自分	11ターンの間、ダメージを受けたときにHPの代わりにMPが減るようになる。効果ターン内でもMPが0になると効果が切れる
スピンアタック【弱】	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。防御力無視
スピンアタック【強】	—	—	1.5	—	敵単体	物理ダメージを与える。防御力無視
スリプル【弱】	—	—	—	5	敵単体	対象を眠らせる。状態異常追加値(睡眠):75
スリプル【強】	—	—	—	5	敵単体	対象を眠らせる。状態異常追加値(睡眠):90
聖眼	—	—	—	—	敵全体	光属性を弱点化する
生命の水	—	—	—	—	自分	リジェネ状態になり、ターンの最後に最大HPの3%ぶんHPが回復する
精霊の助力	—	—	—	—	味方単体	BPを1消費し、4ターンの間すべての属性攻撃力(属性をもつ攻撃で与えられるダメージ)を1.5倍にする
赤熱	火	—	1	—	敵単体	単体物理攻撃を受けると、反撃して火属性の物理ダメージを与える
ゼタフレア	火	200	6	99	敵全体	火属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可
節制	—	—	—	—	敵味方全体	BPを2消費して、残りBPが1以上の対象のBPを1減らし、残りBPが−1以下の対象のBPを1増やす
閃光	—	—	—	—	敵全体	対象を暗闇状態にする。状態異常追加値(暗闇):50
全体斬り	—	—	1	—	敵全体	BPを1消費して、物理ダメージを与える
ダーク【単・弱】	闇	90	5	80	敵単体	闇属性の魔法ダメージを与える
ダーク【単・強】	闇	90	7.5	80	敵単体	闇属性の魔法ダメージを与える
ダーク【全】	闇	100	6	80	敵全体	闇属性の魔法ダメージを与える
ダークブレス	—	—	1	—	敵単体	自分の最大HP−現在HPぶん、物理ダメージを与える
ダイバージェンス	—	—	—	—	敵単体	3ターンの間、「フレンド召喚」「デフォルト」「にげる」以外のコマンドが選択できなくなる
ダイブ	—	—	1.2	—	敵単体	物理ダメージを与える
濁流	水	—	2	—	敵全体	水属性の物理ダメージを与え、ルサルカ【分身】(P.474)を3体になるように呼び出す。対象がデフォルト中でもダメージが軽減されない
叩きつけ	—	—	0.8	—	敵全体	物理ダメージを与える。対象がデフォルト中でもダメージが軽減されない
立ち去る	—	—	—	—	自分	戦闘から離脱する
たちはだかる	—	—	—	—	自分	2ターンの間、味方への単体物理攻撃をすべて代わりに受ける
磔刑	—	—	1.2	—	敵単体	物理ダメージを与える
盾攻撃	—	—	1	8	敵単体	物理ダメージを与え、2ターンの間自分の物理防御力を25%アップさせる
ダブルアタック	—	—	1	15	敵ランダム	ランダムな対象に物理ダメージを2回与える
ダブルショット	—	—	0.75	—	敵ランダム	ランダムな対象に物理ダメージを2回与える

アビリティ名	属性	基本威力	威力倍率	消費MP	対象	効果
魂をすする	—	1	1	—	敵単体	MPを吸収する。対象がデフォルト中でもダメージが軽減されない
地眼		—		—	敵全体	土属性を弱点化する
超音波	—		—		敵全体	対象を混乱させる。状態異常追加値(混乱):50
超突進	—	—	1	—	敵単体	物理防御力を物理攻撃力に代えて、物理ダメージを与える
血をすする		50	6	—	敵単体	HPを吸収する。対象がデフォルト中でもダメージが軽減されない
突く			1.2		敵単体	物理ダメージを与える
テイクオーバー【弱】		—	—	—	敵単体	物理ダメージを300与える
テイクオーバー【強】		—			敵単体	物理ダメージを2000与える
ディザスター	—	200	4.5	20	敵全体	魔法ダメージを与える。リフレク不可
テイルウィップ			0.5		敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(魅了):50
デウスエクス【攻撃】	雷	100	12	40	敵全体	雷属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可
デウスエクス【合体】		—	—	90	自分	10ターンの間、魔法攻撃力を100%アップさせる
手下招集	—	—	—	—	—	特務隊槍兵【B】(P.417)と特務隊弓兵【B】(P.417)を呼ぶ
デス			—	15	敵単体	対象を即死させる。状態異常追加値(即死):75
デスペル	—		—	8	敵全体	対象にかかっているストップ・リフレク・リレイズ状態といった魔法による効果や、補助効果を解除する
鉄壁			—	5	自分	1ターンの間、物理防御力を75%アップさせる
デモンハンド	—	—	—	—	敵全体	対象のBPを1減少させる
テリブルファング			1		敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(恐怖):75
凍眼	—	—	—	—	敵全体	水属性を弱点化する
凍気	水	—	1	30	敵全体	水属性の物理ダメージを与える。頭部の吹雪が消えている場合は吹雪をまとう
毒液	—		0.7	6	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):70
毒牙	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
毒かじり	—		0.8	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
毒花粉	—	—	0.5		敵全体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
毒噛みつき【弱】	—	—	0.8	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
毒噛みつき【強】		—	1		敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
毒旋風		—	0.75	12	敵全体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
毒突き		—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):50
毒ハイポ		—			敵単体	物理ダメージを1000与える。状態異常追加値(毒):75
毒矢	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
毒リンプン		—	0.5	10	敵全体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):70
突進	—	—	1.2	—	敵単体	物理ダメージを与える
共食い		100	9.99	—	味方単体 味方全体	物理ダメージを与える。このアビリティで攻撃した味方が戦闘不能になった場合、4ターンの間、自分の物理攻撃力・魔法攻撃力・物理防御力・魔法防御力・命中率・回避率・クリティカル率・行動速度・攻撃回数を100%アップさせる
トランスフォーム	—	—	—	—	自分	物理防御力と魔法防御力が9999になるガード状態と、物理防御力と魔法防御力が低くなるコア露出状態を切り替える
とりつき	—	—		—	敵単体	対象を死の宣告状態にする。状態異常追加値(死の宣告):75
トリプルショット		—	0.6	—	敵ランダム	ランダムな対象に物理ダメージを3回与える
ドリル突進	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。防御力無視
トルネード	風		1	16	敵全体	風属性の物理ダメージを与える
ドレイン		50	4	8	敵単体	HPを吸収する
なぎ払い【弱】	—	—	0.6		敵全体	物理ダメージを与える
なぎ払い【強】	—	—	1	—	敵全体	物理ダメージを与える
生肉漁り	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与え、4ターンの間自分の物理攻撃力を50%アップさせる
肉を食む			—		自分	自分の最大HPの20%ぶんのHPを消費し、4ターンの間物理攻撃力を100%アップさせる
盗む	—	—	—	—	敵単体	「ポーション」を盗む
狙い撃ち	—		1.2		敵単体	ターンの最後に物理ダメージを与える
バーサク	—	—	—	—	自分	物理攻撃力が50%アップするが、自動的に通常攻撃のみを繰り返すバーサク状態になる
ハートスティング	—	—	1	—	敵単体	BPを1消費し、物理ダメージを与える。必ずクリティカルになる
倍返し	—	—	1	—	敵単体	単体物理攻撃を受けると、反撃して物理ダメージを2回与える
倍撃【A】	—	—	2	25%	敵単体	物理ダメージを与える
倍撃【B】		—	2	18	敵単体	物理ダメージを与える
ハイジャンプ	—	—	4	—	敵単体	BPを1消費し、ジャンプして画面からいなくなり、2ターン後に落ちてきて物理ダメージを与える
倍々撃【弱】	—	—	2	99	敵単体	物理ダメージを与える
倍々撃【強】	—	—	4	99	敵単体	物理ダメージを与える
バズソー			1		敵単体	物理ダメージを与え、4ターンの間物理防御力を50%ダウンさせる

INDEX

アビリティ名	属性	基本威力	威力倍率	消費MP	対象	効果
パワーオブラブ	—	—	—	30	味方全体	4ターンの間、物理攻撃力を25%アップさせる
反撃	—	—	1	—	敵単体	単体物理攻撃を受けると、反撃して物理ダメージを与える
反射角	—	—	—	—	自分	魔法を反射するリフレク状態になる
ピコフレア	火	—	1	16	敵単体	火属性の物理ダメージを与える。防御力無視　※
非情の一突き	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(即死):50
ひっかき	—	—	1.2	—	敵単体	物理ダメージを与える
ヒップアタック	—	—	2.5	—	敵単体	BPを1消費し、物理ダメージを与える
火矢	火	—	1.3	—	敵単体	火属性の物理ダメージを与える
ファイア【単】	火	20	3	5	敵単体	火属性の魔法ダメージを与える
ファイア【全】	火	20	3	5	敵全体	火属性の魔法ダメージを与える
ファイアブレス【弱】	火	—	1	—	敵全体	火属性の物理ダメージを与える
ファイアブレス【強】	火	—	1.5	—	敵全体	火属性の物理ダメージを与える
ファイガ【全】	火	90	10	45	敵全体	火属性の魔法ダメージを与える
ファイガ【反射】	火	90	10	45	味方全体	火属性の魔法ダメージを与える(味方のリフレクで反射させる)
ファイラ【単】	火	50	4	15	敵単体	火属性の魔法ダメージを与える
ファイラ【全】	火	90	10	15	敵全体	火属性の魔法ダメージを与える
ファイラ【回復】	火	90	10	45	味方単体	火属性の魔法攻撃を行なう(火属性吸収のため、HPが回復する)
ファングラッシュ	—	—	0.75	—	敵全体	物理ダメージを与える
フィアー【単】	—	—	—	5	敵単体	対象を恐怖状態にする。状態異常追加値(恐怖):75
フィアー【全】	—	—	—	5	敵全体	対象を恐怖状態にする。状態異常追加値(恐怖):50
フィアーブレス	闇	—	1.2	—	敵全体	闇属性の物理ダメージを与える。状態異常追加値(恐怖):75
フェロモン	—	—	—	—	—	同名の味方を1体呼ぶ(【A】【B】にかかわらず呼ぶことがある)
フットワーク	—	—	—	—	自分	3ターンの間、回避率を100%アップさせる
負の力	—	—	—	—	自分	毎ターン物理攻撃力と魔法攻撃力を10%アップさせる
踏み込む	—	—	1.25	—	敵単体	物理ダメージを与え、2ターンの間自分の物理防御力と魔法防御力が25%ダウンする
ブライン【単・弱】	—	—	—	4	敵単体	対象を暗闇状態にする。状態異常追加値(暗闇):50
ブライン【単・強】	—	—	—	4	敵単体	対象を暗闇状態にする。状態異常追加値(暗闇):75
ブライン【全】	—	—	—	4	敵全体	対象を暗闇状態にする。状態異常追加値(暗闇):75
ブラスター	—	—	—	20	敵全体	対象を麻痺させる。状態異常追加値(麻痺):75
フリーズパンチ	水	—	1.3	—	敵単体	水属性の物理ダメージを与える。状態異常追加値(ストップ):50
ブリザード	水	—	1	16	敵全体	水属性の物理ダメージを与える
ブリザガ【単】	水	80	7.5	45	敵単体	水属性の魔法ダメージを与える
ブリザガ【全】	水	100	6	45	敵全体	水属性の魔法ダメージを与える
ブリザラ	水	50	4	15	敵単体	水属性の魔法ダメージを与える
振り回す	—	—	0.8	—	敵全体	物理ダメージを与える
フレア	火	150	6	99	敵全体	火属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可
ブレイザード	—	—	1.3	—	敵全体	物理ダメージを与える
ブレイブ泥棒	—	—	—	—	敵単体	50%の確率で、BPを1吸収する
フレイムファング	火	—	1.2	—	敵単体	火属性の物理ダメージを与える
フレイムブロー	火	—	1.3	—	敵単体	火属性の物理ダメージを与える
フレースヴェルグ	風	100	12	40	敵全体	風属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可
フレッシュカット	—	—	1	—	敵単体	対象の現在HPの50%ぶんの物理ダメージを与える
触れるな危険	雷	—	1	—	敵単体	単体物理攻撃を受けると、反撃して雷属性の物理ダメージを与える。状態異常追加値(麻痺):75
プロテス【単】	光	—	—	5	味方単体	5ターンの間、物理防御力を25%アップさせる
プロテス【全】	光	—	—	5	味方全体	5ターンの間、物理防御力を25%アップさせる
プロメテウスの火【攻撃】	火	100	12	40	敵全体	火属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可
プロメテウスの火【合体】	—	—	—	90	自分	10ターンの間、物理攻撃力を100%アップさせる
焚書	火	50	4	20	敵全体	火属性の魔法ダメージを与える。状態異常追加値(沈黙):75。リフレク不可
ぶん回し	—	—	1	—	敵全体	物理ダメージを与える
ベアナックル	—	—	1.3	—	敵単体	物理ダメージを与える。防御力無視
ベールガ	—	—	—	24	味方全体	4ターンの間、回避率を50%アップさせる
ポイズン【弱】	—	—	—	4	敵全体	対象を毒状態にする。状態異常追加値(毒):75
ポイズン【強】	—	—	—	4	敵全体	対象を毒状態にする。状態異常追加値(毒):90
ポイズンショット	—	—	1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
ポイズンブレス	—	—	1	—	敵全体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(毒):75
冒険家呼び	—	—	—	—	—	冒険家(P.478)を呼ぶ
胞子	—	—	—	—	—	単体物理攻撃を受けると、50%の確率で同名の味方を増やす(【A】【B】にかかわらず呼ぶことがある)

※:このアビリティを受けるとゲノムアビリティ「火球」を習得できる。

アビリティ名	属性	基本威力	威力倍率	消費MP	対象	効果
吠える	—	—	1	—	敵全体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(沈黙):50
ポーション	—	—	—	—	味方単体	ポーションを使用してHPを500回復する
ホーリー【弱】	光	100	2	80	敵単体	光属性の魔法ダメージを与える
ホーリー【中】	光	100	6	80	敵単体	光属性の魔法ダメージを与える
ホーリー【強】	光	100	7.5	80	敵単体	光属性の魔法ダメージを与える
ホーリーブレス	光	—	1.2	—	敵全体	光属性の物理ダメージを与える。状態異常追加値(暗闇):75
ボーンクラッシュ	—	—	1	40	敵全体	対象の最大HP－現在HPのぶん、物理ダメージを与える
ボーンスマッシュ	—	—	1	—	敵単体	対象の最大HP－現在HPのぶん、物理ダメージを与える
ホワイトウインド	—	—	—	40	味方全体	自分の現在HPと同じぶん、HPを回復する
麻痺噛みつき			1		敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(麻痺) 75
魔法剣サイレス	—	—	—	5	自分	5ターンの間、攻撃に沈黙効果を付加する。状態異常追加値(沈黙):75
魔法剣スリプル	—	—	—	5	自分	10ターンの間、攻撃に睡眠効果を付加する。状態異常追加値(睡眠):75
魔法剣デス	—	—	—	5	自分	10ターンの間、攻撃に即死効果を付加する。状態異常追加値(即死):75
魔法剣ファイア	火	15	3	5	自分	5ターンの間、攻撃に火属性と魔法ダメージを付加する
魔法剣ポイズン	—	—	—	5	自分	10ターンの間、攻撃に毒効果を付加する。状態異常追加値(毒):75
丸かじり	—	—	1	10	敵単体	50%の確率で、HPを1にする
マルチバースト	—	—	1	—	敵ランダム	BPを1消費し、ランダムな対象に物理ダメージを4回与える
ミートチョッパー			1	—	敵単体	対象の最大HPの50%ぶんの物理ダメージを与える
水しぶき	水	—	1	5	敵単体	水属性の物理ダメージを与える。対象がデフォルト中でもダメージが軽減されない
みなごろし			0.5	—	敵ランダム	BPを2消費し、ランダムな対象に物理ダメージを4回与える
ミラーリング	—	—	—	—	敵単体	敵のジョブごとに決まった行動をする(P 375)
魅惑の香水	—	—	—	—	敵単体	対象を魅了状態にする。状態異常追加値(魅了):75
魅惑の一突き			1	—	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(魅了):75
ムーンサルト	—	—	1	—	敵全体	物理ダメージを与える
メガトンパンチ	—	—	2	—	敵単体	50%の確率で、物理ダメージを与える
メガトンプレス	土	—	1.2	—	敵全体	土属性の物理ダメージを与える。状態異常追加値(麻痺):75
滅	闇	100	14	4	敵味方全体	毒状態の対象に、闇属性の魔法ダメージを与える。リフレク不可
メテオ	—	100	4	99	敵ランダム	ランダムな対象に魔法ダメージを4回与える。リフレク不可
メルトストーム	火	—	1	24	敵全体	火属性の物理ダメージを与え、3ターンの間物理防御力を25%ダウンさせる
もう一度あなたと				26	味方単体	BPを1増加させる。自分には使用不可
夜宴	—	—	—	—	敵全体	対象を魅了状態にする。状態異常追加値(魅了):50
ヤバい胞子	—	—	—	—	敵単体	単体物理攻撃を受けると、攻撃してきた対象を混乱状態にする。状態異常追加値(混乱):75
闇の深淵	—	—	—	—	敵全体	対象を恐怖状態にする。状態異常追加値(恐怖):75
誘惑	—	—	—	—	敵単体	対象を魅了状態にする。状態異常追加値(魅了):75
溶解液	—		0.7	—	敵単体	物理ダメージを与え、3ターンの間物理防御力を50%ダウンさせる
黄泉帰り	—	—	—	—	自分	戦闘不能時に1回だけ復活し、HPを全回復する
ラッシュ	—		2	—	敵単体	BPを1消費し、物理ダメージを与える
嵐眼	—	—	—	—	敵全体	風属性を弱点化する
ランパート	—	—	—	—	味方全体	BPを2消費し、1回だけ物理攻撃を無効にする
ランページ	—	—	2	—	敵全体	BPを3消費し、物理ダメージを与える
リフレク【単】	—	—	—	16	味方単体	3ターンの間、魔法を反射するリフレク状態にする
リフレク【全】	—	—	—	16	味方全体／敵全体	3ターンの間、魔法を反射するリフレク状態にする
リベンジャー	—	—	—	—	自分	ダメージを受けたとき、25%の確率でBPが1増加する
リミッター解除	—	—	—	—	自分	4ターンの間、物理攻撃力が50%アップし、物理防御力が50%ダウンする
レンブン	—	—	0.5	8	敵単体	物理ダメージを与える。状態異常追加値(混乱):70
ルクスリア	—	—	—	—	敵全体	対象を魅了状態にする。状態異常追加値(魅了):50
練気	—	—	—	—	自分	2ターンの間、物理攻撃力を25%アップさせる
練気【自爆】	—	—	2	—	敵味方全体	物理ダメージを与える(自分もダメージを受けて戦闘不能になることがある)
ロケットパンチ【弱】	—	—	0.6	—	敵全体	物理ダメージを与える
ロケットパンチ【中】		—	0.8	—	敵全体	物理ダメージを与える
ロケットパンチ【強】	—	—	1	—	敵全体	物理ダメージを与える
ロックストーム	土	—	1	16	敵全体	土属性の物理ダメージを与える
ワールドエンド	—	200	4.5	—	敵全体	魔法ダメージを与え、自分のHPを全回復する。リフレク不可
ワールドヘイスト	—	—	—	—	敵味方全体	ターン終了時に、敵味方全体のBPが1増える
私の彼は勇者様	—	—	—	26	味方全体	BPを1増加させる
私の友は冒険家	—	—	—	20	味方単体	BPを3増加させる。自分には使用不可

チュートリアルクエストデータ

さまざまなゲーム操作の基礎を覚えながら、アイテムをもらえるチュートリアルクエスト。ここにその一覧を掲載したので、確認しておこう。

ページの見方

開示条件	名前	達成条件	報酬
1 [illegible]	隠しアイテム 2 [illegible]せ!	カルディスラの宿屋を調べ、3 [illegible]pq入手する	フェニ 4 [illegible]スの尾
	ワールドマップでセーブしよう	マップメニューから、ワールドマップ上でセーブする	目覚まし
	バトル操作のヘルプを見よう	バトル中の下画面に出る「HELP」のアイコンを押し、ボタン操作一覧を見る	テレポストーン
	バトル再生速度を変更しよう	バトル中のキャラクター行動時、十字ボタンの左右を押して2倍速、4倍速、一時停止のいずれかを行なう	フェニックスの尾

1 開示条件

そのクエストがもっとも早く開示されるタイミングを記載。開示条件を満たしても、一度に表示される未達成のチュートリアルクエストは基本的には3つまでで、1つ達成するごとに、次の1つが表示される。

2 名前

チュートリアルクエストの名前。赤字で示したものは、そのチュートリアルクエストが表示される前に条件を達成しておけば、表示と同時に達成になるものを示す。

3 達成条件

基本的に、そのチュートリアルクエストが表示されてからこの項目の行動を行なうことでクエスト達成となる。

4 報酬

そのチュートリアルクエストを達成することで入手できるアイテム。はじめて達成した際にのみ、ここに記載されているアイテムを入手できる。

開示条件	名前	達成条件	報酬
[illegible]	[illegible]しアイテムを探せ!	カルディスラの宿屋を調べ、50pq入手する	フェニックスの尾
	ワールドマップでセーブしよう	マップメニューから、ワールドマップ上でセーブする	目覚まし
	バトル操作のヘルプを見よう	バトル中の下画面に出る「HELP」のアイコンを押し、ボタン操作一覧を見る	テレポストーン
	バトル再生速度を変更しよう	バトル中のキャラクター行動時、十字ボタンの左右を押して2倍速、4倍速、一時停止のいずれかを行なう	フェニックスの尾
	「しらべる」を使ってみよう	ジョブ「すっぴん」のアビリティ「しらべる」を使う	どくけし
	ブレイブして4回攻撃をしよう ※	バトル中、3回ブレイブを行ない、1ターンで4回行動する	ハイポーション
[illegible]	ジョブコマンドをセットしよう	メニューの「アビリティ」にある「ジョブコマンド」から「ジョブコマンド」をセットする	やまびこ草
	サポートアビリティをセット!	メニューの「アビリティ」にある「サポートアビリティ」から「サポートアビリティ」をセットする	目覚まし
	魔法書を手に入れよう	魔法屋で、魔法書を買う	やまびこ草
	キャラクターを並び替えよう	メニューの「作戦」から「並び替え」を行ない、先頭をアニエスにする	目覚まし
	だうじんぐをセットしてみよう	ジョブ「すっぴん」がジョブレベル3で習得するサポートアビリティ「だうじんぐ」をセットする	ハイポーション
	[illegible]路を探せ	「セントロ遺跡　3F」の隠し通路にある宝箱を開ける	エーテル
	ネトフレ招待をしよう	冒険家、セーブメニューのいずれかで「データ更新」をし、「ネトフレ招待」を成功させる	万能薬

※：ノルエンデ渓谷でブレイブ&デフォルトのチュートリアル戦闘を行なう必要がある。

開示条件	名前	達成条件	報酬
	Dの手帳を読んでみよう	Dの手帳の図鑑をアイテム→武器→短剣→ダガーと読み進めていき、ダガーのすべてのページを読む	やまびこ草
	両手に武器を装備!?	両手に武器を装備する	目薬
	屍霊族に回復魔法で攻撃!	屍霊族のモンスターに回復魔法か回復アイテムでダメージを与える	テレポストーン
	魔法を全体化してみよう	白魔法「ケアル」「ケアルラ」「ケアルダ」「ケアルガ」のいずれかを全体化して使う	目覚まし
	すれちがいデータを更新しよう	マップメニューの「受信箱アイコン」からすれちがいデータの更新を行なう	やまびこ草
	エンカウント率を確認しよう	メニューの作戦にあるコンフィグの難易度設定からエンカウント率を操作し、エンカウント率を変更する	テレポストーン
	全身おすすめ装備にしてみよう	メニューの装備から、「全身おすすめ」を行なう	どくけし
	ブレイブリーセカンド!	ブレイブリーセカンドを発動させ、いずれかの行動を行なう	エーテルターボ
	SPメニューを覗いてみよう	メニュー下画面の「S」のアイコンを押し、SPドリンクを購入・使用する画面を表示する	どくけし
	「両手持ち」をセットしよう	ナイトがジョブレベル2で修得する「両手持ち」をセットした状態で、剣、斧、槍、杖、刀のどれかを右手にのみ装備する	安息香
	「フレンド召喚」をしよう	バトル中にフレンド召喚から召喚を行なう	テレポストーン
	アビリンクしよう	メニューの作戦からアビリンクを選び、アビリンクを行なう	ハイポーション
	サポートアビリティを追加	メニューのアビリティからサポートアビリティを選び、残りコストが0になるようにサポートアビリティをセットする	金の砂時計
	配信技を登録しよう	バトル中にフレンド召喚から配信を選び、配信したい行動を行って配信技を設定する	ポーション
	プロフィールコメントを書こう	メニューの作戦からともだちを選び、下画面の「編集」ボタンを押してプロフィールコメントを編集する	ハイポーション
	テレポストーンを使ってみよう	ダンジョンでテレポストーンを使う	テレポストーン
	オートセーブの状態を確認しよう	メニューの作戦からコンフィグを選び、システム設定からオートセーブを「する」にする	目薬
	片手でも操作ができる!	メニューの作戦からコンフィグを選び、システム設定から十字ボタンによる決定・キャンセルの操作をする／しないを選ぶ画面を表示する	ポーション
	オリジナルの必殺技名をつけよう	メニューの必殺技を選び、下画面の必殺技名を押して必殺技の名前を変更する	万能薬
	必殺技の決め台詞を変えよう	メニューの必殺技を選び、下画面の台詞を押して台詞を編集する	どくけし
	戦闘ボーナスを確認しよう	Dの手帳の図鑑から戦闘ボーナスの画面を確認する	目覚まし
	バトル中に敵情報を見よう	バトル中に、スライドパッドの左を押して敵の情報を表示させる	エーテル
	オートバトルをしよう	バトル中にYボタンを押してオートバトルを行なう	目薬
	イベントビューワーを見てみよう	Dの手帳にあるイベントビューワー画面を見る	テレポストーン
	能力値の詳細をみよう	メニューの装備からいずれかのキャラクターを選び、下画面にある「防御」を押す	どくけし
	必殺技を連続させよう	必殺技の発動中、BGMが途切れないうちに別の必殺技を使う	やまびこ草
	魔法の並び替えをしよう	メニューの魔法からいずれかのキャラクターを選び、Yボタンを押して魔法の順番を並べ替える	ポーション
	コマンド修正をしよう	バトル中、全員ぶんのコマンドを入力し終えて「GO!」を押す前に、十字ボタンの上を押して行動を入力し直す	ポーション
	ワンタッチで全員デフォルト!	バトル中、全員ぶんのコマンドを入力する前に「GO!」を押す	フェニックスの尾×2
	フェニックスの尾→ポーション	バトル中、ブレイブを行ってから戦闘不能の仲間に、フェニックスの尾、ポーションと連続で使う	フェニックスの尾
	エーテル→魔法	バトル中、ブレイブを行なってからエーテル、魔法と連続して行動する	エーテル×2
	調合の情報を見よう	Dの手帳の図鑑にあるアビリティから調合を確認する	竜の牙
	オート操縦をしよう	グランシップに乗った状態でマップメニューの飛空艇アイコンを押す。オート操縦からカルディス地方、カルディスラ王国と選択する	星の砂
	ゲノムアビリティの情報を見よう	Dの手帳の図鑑にあるアビリティからゲノムアビリティを確認する	エクスポーション
	この世界のお店を見てみよう	5章以降でカルディスラ王国の武具屋に行く	光のカーテン
	青宝箱の鍵は手に入れた?	6章以降で飛空艇グランシップの甲板にある「宝箱の鍵」を入手する	リリスの口づけ
	強敵を配信しよう	ノルエンデ村の「強敵」をタッチし、配信する	ハイポーション

Dの手帳

敵

人型 complete!! 25/25
獣 complete!! 23/23
飛行 complete!! 6/6
水棲 complete!! 20/20
蟲 complete!! 11/11
植物 complete!! 9/9
屍霊 complete!! 13/13

各種項目の達成率と解説を確認できます

COLUMN 3

Dの手帳を埋めたい人へ

各項目を読んでいるだけでも楽しいDの手帳。コンプリートのご褒美は特にないが、すべて読んで本作への理解を深めよう。

図鑑はゲーム終盤からでもコンプリートできる

Dの手帳の「図鑑」に記録されるアイテムや敵は、物語を8章まで進めたあとでもコンプリートが可能だ。本書Section4のデータ(P 381)で入手方法や出現場所を調べつつ、アイテムを敵から盗んだり、封印の次元回廊で敵と戦ったり、ノルエンデ村の復興を進めたりして図鑑の全項目コンプリートを目指そう。

条件を満たして雑記のページを増やそう

Dの手帳にある「雑記」の項目は、メインシナリオとサブシナリオをすべての章でクリアしていけば埋まる。しかし、各項目内のページを埋めるためには、メインシナリオには絡まない細かいイベントも見なければならない。以下に取り逃しやすいページの取得方法をまとめたので、参考にしてほしい。なお「雑記」には、そこでしか読めない内容が書かれていることも多い。ページを増やし、物語や人物への知識を深めよう。

取り逃しやすいページの取得場所と方法

場所	取得方法	ページが増える項目
カルディスラ王国	5章でカルディスラ王と話す	カルディスラ王
	6章でカルディスラ王と話す	カルディスラ王／ティル・オーリア
	6章で城下町にある墓地を調べる	ティズ・オーリア／ティル・オーリア
ラクリーカ	ジャッカルとボリトリィを倒すタイミングが以下の2通りあり、追加されるページがそれぞれ異なる。一度にすべてのページを取得することはできない。①1章～4章のいずれかでジャッカルとボリトリィを倒し、5章と6章でボリトリィを倒す　②1章～4章のすべてでジャッカルとボリトリィを倒さずに、5章でボリトリィと会話→井戸を調べる→ボリトリィと2回会話してからボリトリィを倒し、6章でボリトリィを倒す	盗賊ジャッカル／死の商人ボリトリィ／ボリトリィ会長
フロウエル	5～8章で、それぞれおばばと話す(それぞれでページが増える) ※1	オリビア・オブリージュ
ハルトシルト	初めて忍者のサブシナリオをプレイする場合、クリアする方法が以下の3通りある。どの方法でクリアしたかによって増えるページが異なり、一度にすべてのページを取得することはできない。①シュタイナーとノイヤーが殺された状態でクリア　②シュタイナーが殺された状態でクリア　③誰も殺されていない状態でクリア	リングアベル(②、③のときのみ)／女忍者キキョウ／盾派司令官グッドマン／グッドマン夫人／盾派参謀シュタイナー／盾派参謀ノイヤー／使用人ナスターシャ
シュタルクフォート	カミイズミを倒すタイミングが以下の3通りあり、追加されるページがそれぞれ異なる。一度にすべてのページを取得することはできない。①3章～5章のいずれかで聖騎士ブレイブを倒す前にカミイズミを倒す　②3章でカミイズミを倒さず、4章で聖騎士ブレイブを倒してからカミイズミを倒す。または、5章で土のクリスタルを解放していない状態で火のクリスタルを解放し、聖騎士ブレイブを倒してからエタルニアの噂好きなオヤジと話していない状態でカミイズミを倒す　③4章で土のクリスタルを解放してからカミイズミを倒す。または、5章で火のクリスタルを解放し、聖騎士ブレイブを倒してからエタルニアの噂好きなオヤジの話を聞いた状態でカミイズミを倒す	イデア・リー／剣聖カミイズミ
エタルニア公国	4章[illegible]で、エタルニア公国軍　総司令部から脱獄したあと、聖騎士ブレイブを倒す前にヲカエと話す	元帥夫人ヲカエ
	5章～8章のいずれかで、噂好きなオヤジと話して3つの選択肢をすべて見てから、ヲカエと話す ※2	イデア・リー／剣聖カミイズミ／聖騎士ブレイブ／元帥夫人ヲカエ
	4章～8章のいずれかで、その世界の聖騎士ブレイブを倒す前に小屋の前にいる老人に話しかける ※3	聖騎士ブレイブ／元帥夫人ヲカエ
	4章～8章のいずれかで、その世界の聖騎士ブレイブを倒してから小屋の前にいる老人に話しかける ※4	聖騎士ブレイブ
吸血鬼城	7Fで天使の絵を見たあと、冒険家がいるあたりまで戻る	イデア・リー／ユルヤナの老師／聖騎士ブレイブ
	終章か真終章かつ、その世界のレスター卿を倒した状態(真終章[illegible]ではユルヤナと話す前まで)でレスター卿に話しかける	レスター卿

※1：6章の場合、魔界幻士のイベントでオリビアに会う前のみ。いずれの章でも、水のクリスタルを解放する前のみ。
※2：5章のみ、火のクリスタルを解放してからカミイズミを倒している必要がある。　※3：4章のみ、4章[illegible]でエタルニア公国軍　総司令部から脱獄する前。
※4：4章のみ、4章[illegible]でエタルニア公国軍　総司令部から脱獄したあと。

BRAVELY DEFAULT For the Sequel
OFFICIAL COMPLETE GUIDE

EXTRA

エクストラ

キャラクターイラスト集

本作のキャラクターデザインを担当する吉田明彦氏が描いたイラストや、開発時に描かれた設定画を掲載。なお、ティズやアニエスらメインキャラクターのイラストはP.010～に掲載している。

サブキャラクター

物語を彩るサブキャラクターのうち、特にメインキャラクターと関連の深い3人の設定イラストを紹介。小物や持っている銃の詳細、衣服の質感までが見てとれる。

ティル・オーリア

ティズの弟であるティルは、オープニングムービーでノルエンデ村もろとも大穴に飲み込まれてしまうが……。頭身の高いこのイラストは、ムービー制作用に描かれたもの。

ラッツとダッツ

こう見えて盾派の幹部であるラッツとダッツ。剣派との戦いを援護してくれたティズたちに感謝し、飛空艇グランシップの乗組員として最後まで共に旅を続けてくれた。

アスタリスク所持者たち

ジョブのアスタリスクをもつ、エタルニア公国の幹部たち。その集合イラストを所属部隊別に紹介していこう。アスタリスク所持者のデザインは複数のイラストレーターによって描かれたが、この集合絵は吉田明彦氏がテイストを統一し、描き下ろしたものだ。

エタルニア空挺騎士団

ナイト
アルジェント・ハインケル

黒魔道士
オミノス・クロウ

白魔道士
ホーリー・ホワイト

モンク
ベアリング・アウト

騎士アルジェント・ハインケルを団長とする部隊で、飛空艇エシャロット号を用いた急襲作戦を得意とする。団長のハインケルは忠義に厚い人物だが、オミノス以下団員たちは協調性がなく、勝手な行動に走ってしまうことも多い。

マヌマット・ボリトリィ商会

時魔道士
マルメ・コンダ・マヌマット８世

商人
ニコソギー・ボリトリィ

魔法剣士
イクマ・ナジット

シーフ
ジャッカル

ラクリーカ国王でありながらエタルニア公国と共謀しているマヌマットと、公国の指示で動く死の商人ボリトリィが率いる商会。水を法外な値で売るなどやっていることは悪徳そのもので、用心棒のナジットや盗賊ジャッカルも、金のため悪事に荷担している。

ブラッドローズ特務隊

赤魔道士
フィオーレ・ディローザ

ヴァルキリー
エインフェリア・ヴィーナス

召喚士
メフィリア・ヴィーナス

狩人
アルテミア・ヴィーナス

エタルニア公国と相対するクリスタル正教の影響力を弱めるため、親・正教国であるフロウエルに送り込まれた工作部隊。隊長のディローザは己の手はほとんど汚すことなく、エインフェリアらヴィーナス三姉妹を使って、フロウエルを堕落させようと目論んだ。

黒鉄之刃

ソードマスター
ノブツナ・
カミイズミ

薬師
カ・ダ

海賊
ハイレディン・
バルバロッサ

忍者
キキョウ・
コノエ

スーパースター
プリン・
ア・ラ・モード

エイゼンベルグでクーデターを起こした剣派に協力する戦争のプロ集団。その正体は、剣聖カミイズミ率いるエタルニア公国軍第一師団である。団員はいずれも能力は一流だが、クセの強い人物がそろう。

六人会議

聖騎士
ブレイブ・リー

暗黒騎士
アナゼル・ディー

導師
ヴィクター・S・コート

魔人
ヴィクトリア・F・シュタイン

魔界幻士
ユルヤナ

ヴァンパイア
レスター・ド・ロッソ

エタルニア公国軍の最高意思決定機関。しかし、実情は公国軍元帥ブレイブ・リーのみが政を担っている。また、名を連ねる6人のうちユルヤナとレスター卿は隠遁しており、会議に参加することは少ない。

ボス敵デザイン

開発会社であるシリコンスタジオにて用意された、ボス敵の設定イラストを紹介。イモムシや蛹を思わせるデザインとなっており、ゲーム中でも昆虫の完全変態を再現するかのように変身していく。

幼虫形態

羽や髪の毛など、この形態になる前の姿をわずかに残してはいるが、その動きや声は以前の姿からは想像もつかないほど醜悪になった。このギャップがプレイヤーに絶望を与える。

※サナギ状態なので、眼鼻口がないです。

※腹部がモゾモゾします。

蛹形態

幼虫の形態から真の力を発揮したのが蛹形態である。古代の彫刻のような雰囲気もあり、神々しさすら感じられるデザインとなった。特に右の灰色の初期稿は石像のイメージを感じさせる。

成体形態

少女の容姿に、蝶のような羽根をもつ形態で、変身する前の姿にもっとも近いといえる。しかしサイズは人間と同等であり、"可愛らしい妖精"とはとても言えない存在である。

※鎧つき
※色味などのイメージはこちら

※鎧なし

※パーツ分け

ウロボロス

神界への侵攻をもくろむ諸悪の根源。巨大な角に多数の腕、マントのような器官をもつ異形の存在だ。首の赤いコアがあるかぎり、その体は無限に再生する。

※ヴァンパイアの攻撃で、中央の核が凍る。
周りの部分もグレーに。

強敵配信に挑む!

『フォーザ・シークウェル』より追加された、「強敵配信」(P.065)で登場する強敵との戦いをレポートする。相手は本書用に特別に用意された、レベル10のベルゼブブとレベル70のアスモデウスだ。

敵のレベルに合わせたパーティで挑戦!!

下記には強敵と戦った際のレポートを掲載している。それぞれの強敵に挑戦したときのパーティの強さは、ベルゼブブ戦では1章開始直後の4人の平均レベル10のものを、アスモデウス戦では7章開始直後の平均レベル70で挑んでいる。

vs. ベルゼブブ

戦闘開始直後のベルゼブブは、「触手」での単体物理攻撃と「オクトウィップ」での全体物理攻撃をしてきた。また、5ターンほど経過してからは、「暴食」というアビリティを使用。「暴食」後は身体から赤いオーラが立ち上り、このときに攻撃を仕掛けたところ物理攻撃も魔法攻撃もダメージをすべて吸収されてしまった。オーラが立ち上っているベルゼブブはさらに「触手」を連発し、数ターン後に「アシッドブレス」で味方全体へダメージ＋物理防御力＆魔法防御力ダウンの効果を与えてくる。ただし、「アシッドブレス」のあとは赤いオーラが消失し、ダメージを与えられるようだ。通常時に攻撃を仕掛け、「暴食」を使われて赤いオーラが立ち上っているときには、デフォルトや回復に徹するのが勝利のカギとなるだろう。

使用するアビリティ

暴食	オクトウィップ
触手	アシッドブレス

使用するアビリティ

色欲	異界への誘い
打ちつけ	解放
激毒針	サンダジャ

vs. アスモデウス

初戦は1ターン目から、「色欲」というアビリティを使われ味方全体が魅了状態に。そのまま治す間もなく単体物理攻撃の「激毒針」や「打ちつけ」、雷属性の全体魔法攻撃「サンダジャ」を受け、パーティは全滅してしまった。魅了の対策を立てて再度挑戦したところ、行動速度の高いリングアベルが「色欲」より先に「妖精の加護」を使って魅了を防ぐことに成功。しかし、次のターンに「異界への誘い」を受けたイデアが戦列から外され、「戦闘除外」という状態にされてしまった。その3ターン後に「解放」の表示とともにイデアが戦線へ復帰したが、魅了状態になっていた。どうやら「解放」にも魅了効果があり、戦闘除外になっている間は、「妖精の加護」などの効果を受けられないようだ。魅了対策には「ロケット」や「リボン」の装備が必須となるだろう。

※：ベルゼブブとアスモデウスの能力は開発中のものです。実際の配信時には変更される可能性があります。

ほかにも多くの強敵が続々配信予定

左ページでレポートした2体以外にも、以下のような強敵たちが配信予定となっている。ベルゼブブやアスモデウスと同様、それぞれの強敵が専用のアビリティをもっているようだ。これらがどのような効果なのかは判明していないが、レポートした2体の強さを見る限り、いずれの敵も苦戦を強いられることは間違いないだろう。

7体の強敵のほか、さらなる脅威の襲来も……!?

開発陣スペシャルコメント

本作のディレクターである中原氏、アシスタントプロデューサーである高橋氏のコメントを掲載。
『フォーザ・シークウェル』が誕生した経緯や、新システムに込めた想いが明かされる!?

開発ディレクター

中原 顕介 (シリコンスタジオ)

PROFILE

プロデューサーであるスクウェア・エニックス浅野氏の企画を元に、開発業務の進行管理などを担当。PSP版のRPG『ブレイブ・ストーリー　新たなる旅人』(発売元：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント)などでも、バトルディレクターを担当。

好きなジョブ

今回のナイトのデザインは意外性があって好きです。「両手盾」や「超突進」とかを工夫して使うと本領発揮という点も夢を感じますね。

好きなキャラクター

アナゼル・ディーですね。「お前を嫁にしたいと思っていたのに！」というホーリーピラーでの戦闘中のセリノが好きです。

好きな曲

エンディング曲の「希望へ向かう譚詩曲」を聴くと、開発終盤の苦戦がよみがえります。今となってはそれもいい思い出ですから、ちょっと涙ぐんでしまいますね(笑)。

SPECIAL COMMENT

真面目な話は高橋さんにお任せして、私からは開発の裏話として新システムの「ブレイブリーセカンド」が生まれた経緯を紹介します。浅野さんからの最初の注文は「前作では3回が上限だったブレイブを、特別な代償(SP)と引き換えに何回でもできるようにしたい」というものでした。その内容である程度開発を進めたのですが、当初はコマンド入力終了時にSPを消費していたので、10回コマンド入力して9回目の行動で敵が全滅したら最後の1回分のSPが無駄になるなど色々と問題がありました。

それをどう修正していこうかと何人かで相談しているときに、バトルのメインプランナーが「SPを使ってコマンド入力したらすぐに動いちゃえばいいんじゃないッスかねー？」と軽いノリで言ったのに対して、バトルプログラマーが「その発想はなかったわー(笑)」と大爆笑したんです。普通、プログラマーは仕様の変更を嫌がるものなんですが、このときのバトルプログラマーは「それなら面白いからやりますよー」と珍しくノリノリでした。当初の仕様よりもこっちの方が遊びの幅が広がると直感したので、「これはチャーンス!」と思いまして、さらにコマンド入力中だけではなく敵味方の行動中にも割り込めるという仕様も盛りつつ、「え?マジでやるの?」という目で見てくるメインプログラマーとは目を合わせないようにしながら、その方向に仕様を大変更しました。

浅野さんの最初の注文からかなり変えてしまったのでOKがもらえるかドキドキだったのですが、「また1つターン制の既成概念をブチ壊しましょう!」といったポジティブな言葉で武装して恐る恐る浅野さんにプレゼンしたところ、まるで「ティズがそういうのなら」というアニエスのように「中原さんがそういうのなら」と、こちらが拍子抜けするくらいすぐに理解して頂けまして、晴れて現在の仕様となりました。

アシスタントプロデューサー

髙橋 真志 (スクウェア・エニックス)

PROFILE

浅野氏をサポートする役割として、開発全般を広く担当。特にサウンドやシナリオの制作には重点的に参加しており、多くのサウンドとボイスの収録にも立ちあった。浅野氏の元では北米版『光の4戦士』の制作にも携わっている。

好きなジョブ

強さで言うと忍者が強くて好きです。一時期はパーティ4人のうち3人を忍者にジョブチェンジしてプレイしていました。

好きなキャラクター

ゲームだと女性キャラクターを好きになることが多いんですが、久しぶりに気に入った男性キャラクターができました。リングアベルです。

好きな曲

エタルニア公国で流れる「不死の国」は、Revoさんにリテイクを出した唯一の曲で印象深いです。冗談混じりに、いまだにRevoさんにそのことを言われます(笑)。

SPECIAL COMMENT

おっと、中原さんのコメントによって真面目な話をしなければならなくなりましたが……(汗　まずは、『ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウェル』をプレイしていただき本当にありがとうございます！　特に、この公式コンプリートガイドを手に取って下さった皆さんというのは、ブレイブリーの世界に深く興味を持って下さった方ではないでしょうか。

自分は前作『フライングフェアリー』が初のRPGの担当作品になりました。開発チームの中ではいちばん経験が浅いぶん、逆にプレイヤーに近い感覚でゲーム作りをしていった記憶があります。その意気込みが届いていると大変嬉しいです。

前作を発売した際には、もちろん当時は「これが最高」と思えるものを作っていたつもりです。ただ、続編制作が決定するにあたり、まず頭に思い浮かんだのは、やはり「前作の反省点を見直そう」というものでした。発売されて改めてゲームを見直すと、いろいろなところで気になる点が出てくるもので、開発チーム一同「まだ満足していない!」「まだ改善できる!」という意欲は高かったです。

その反省点も含めて、『フォーザ・シークウェル』は完全版・廉価版・続編の体験版という3つの側面を持たせて開発しました。完全版という見え方が強いかもしれませんが、改善点や新規要素も大きく、実際は新作を作るのと熱量も労力も変わらないくらいです。さらに、日英仏伊独西の6言語で制作する形になったので、完成直前の忙しさは前作以上でした。今回は欧州・北米での発売もありますので、色々な地域で『ブレイブリーデフォルト』を遊んで下さる方が増えるのも、とても楽しみです。

そしていよいよ、次は続編でお会いできますね。皆さんから届けられた声は、開発チーム一同プレッシャーも感じておりますし、励みにもなっております。ぜひぜひ今後も楽しみに待っていていただけると嬉しいです!

Revo

SPECIAL MESSAGE

楽曲担当 Revo氏
スペシャルメッセージ

Q1：本作に曲を提供することが決まったとき、どう思われましたか？
スクウェア・エニックスのRPGは、ファミコンの時代から多く遊んできました。単純に表現力は今よりも乏しかった時代だと思います。それでも、とても面白かったし、豊かなユーザー体験だったと思っています。今回の仕事においては、その子供のときから遊ばせてもらったことへの恩返し（親孝行）のような気持ちを勝手にもっています。

Q2：作品全体の曲を作るにあたって意識したことはありますか？
プレイヤーがスクウェア・エニックス製の王道RPGの音楽に抱くであろう期待を裏切ってはならないと、強く思いました。あとは、全体を俯瞰しつつ音楽で世界観の一部を構築できる立場なので、この作品と真摯に向き合い、求められているであろう音を配置していった感じです。

Q3：作曲中に印象深かった出来事があれば教えてください
フィールドの時間経過に音楽を連動させたいと思い、それが実現できたことは印象に残っています。必殺技のキャラテーマや、ラスボスの展開のさせ方など、ゲームの仕様に絡めた仕掛けは、作っていて楽しかったですね。

Q4：お気に入りの楽曲を教えてください
正直言うと、全部と言っちゃいたいのですが……ティズとアニエス、二つの孤独な魂の邂逅を彩る「虚ろな月の下で」は印象的な曲だと思っています。ここから物語が希望へ向って動きだします。

Q5：好きなジョブを教えてください
音楽を生業とする者にとっては、スーパースターに愛着を感じてしまいます。特にスター・リングアベルのドヤ顔が好きです（笑）。

Q6：最後にエンディングテーマに込めた想いを教えてください
ユーザー体験に寄り添えるものにしたいと思いました。具体的なことにはあまり触れていませんが、このエンディングを共に迎えた仲間（プレイヤー）なら、共有できると信じています。アナタの存在があって初めて完結する物語であり、楽曲でもあります。頑張って聴いて欲しいです。

Revoプロフィール
2004年、自ら幻想楽団「Sound Horizon」を主宰し、アルバム「Elysion ～楽園への前奏曲～」でメジャーデビュー。以来、組曲形式で物語を紡ぐという手法で【物語音楽】という唯一無二の新しいスタイルを確立した。Revo氏個人としての活動では、Sound Horizonでみせる楽曲とは異なったスタイルの楽曲も提供。幅広い層の支持を受け、活動のジャンルを拡大しつづけている。

『ブレイブリーデフォルト』 エンディングテーマ

希望へ向う譚詩曲

Written, Composed & Arranged by Revo
Vocal : Joelle, Revo

何処までもずっと続くと思ってた
日常は儚く崩れて消えた
退屈だとさえ感じて軽んじてた
幸せのその本当の意味に気付いた

満ち足りてなかった 訳じゃなかったんだ
僕達はそれをもう一度 取り戻そうとしたんだ…

上手くやれたと思ったことでさえ
誰かの悲しみを知れば無力で
幾度も困難にぶつかっては立ち上まり
目的のその本当の意味に気付いた…

諦める事に慣れた 訳じゃなかったんだ
僕達はそれにもう一度 立ち向かおうとしたんだ…

鎖された暗闇の中 希望を感じたんだ…
君の瞳に… 言葉に… 後ろ姿に…
喪う為だけに 生まれた訳じゃないと…
思えたのは… 信じられたのさ…
そう、君がいたからさ…

凍りついた季節の中 未来を感じたんだ…
君の手に 笑顔に 戦う姿に…
嗚呼… 別れる為だけに 出逢った訳じゃないと
思えたのは… 信じられたのは…
そう 君がいたから…

何の為… 誰の為… 戦えばいい？
遠過ぎて… 近過ぎて… 時に見失う…
傷ついても… 裏切られても、
世界を知る痛みを怖れないで…

真っ直ぐに… 唯… 真っ直ぐに… 光へ向う
嗚呼… 倒れても また… 倒れても…
何度でも立ち上がる
キミと紡いだ譚詩曲――

『希望へ向う譚詩曲』

LINKED HORIZON CD INFORMATION

ルクセンダルク大紀行 [初回限定盤]

ボーナストラックとして本作の戦闘曲を昔のゲーム音楽風にアレンジした「ピコピコ戦闘曲メドレー」を収録

PCCA-03647
¥3,500(税込)

《収録内容》
1.Theme of the Linked Horizon
2.ルクセンダルク紀行
3.虚ろな月の下で[Vocalized Version]
4.君は僕の希望[Vocalized Version]
5.風の行方[Vocalized Version]
6.雛鳥[Vocalized Version]
7.愛の放浪者[Vocalized Version]
8.純愛と十字砲火[Long Version]
9.花が散る世界[Vocalized Version]
10.巫女の祈り[Strings Quartet Version]
11.希望へ向う譚詩曲[Long Version]
ボーナストラック ピコピコ戦闘曲メドレー

ルクセンダルク大紀行 [通常盤]

PCCA-03648
¥3,000(税込)

《収録内容》
1.Theme of the Linked Horizon
2.ルクセンダルク紀行
3.虚ろな月の下で[Vocalized Version]
4.君は僕の希望[Vocalized Version]
5.風の行方[Vocalized Version]
6.戦いの鐘[Long Version]
7.雛鳥[Vocalized Version]
8.愛の放浪者[Vocalized Version]
9.純愛と十字砲火[Long Version]
10.花が散る世界[Vocalized Version]
11.巫女の祈り[Strings Quartet Version]
12.希望へ向う譚詩曲[Long Version]

ルクセンダルク小紀行 [初回限定盤]

彼の者の名は…[Vocalized Version]のミュージックビデオを収録したDVDが付属

PCCA-03644
¥1,800(税込)

《収録内容》
1.彼の者の名は [Vocalized Version]
2.戦いの果てに [Long Version]
3.風が吹いた日 [Piano Solo Version]
4.希望へ向う譚詩曲 [Long Version]

ルクセンダルク小紀行 [通常盤]

PCCA-03645
¥1,200(税込)

《収録内容》
1.彼の者の名は [Vocalized Version]
2.来訪者 [Long Version]
3.風が吹いた日 [Piano Solo Version]
4.希望へ向う譚詩曲 [Long Version]

ルクセンダルク小紀行 [BRAVELY DEFAULT盤]

※:数量限定盤

PCCA-03646
¥1,200(税込)

《収録内容》
1.希望へ向う譚詩曲 [Long Version]
2.彼の者の名は [Vocalized Version]
3.風が吹いた日 [Piano Solo Version]

Linked Horizon

Linked Horizonプロフィール：
作詞・作曲・編曲のすべてを手がけるサウンドクリエーターRevo氏が、他作品とのコラボレーションで音楽活動をする際のプロジェクト名。Revo氏自らがストーリーを作り出して組曲形式で表現するSound Horizonの活動とは異なり、他作品とコラボ(リンク)することにより、その作品の世界をRevo氏が音楽で描く。

索引

本作に登場するジョブ、アビリティ、魔法、アイテム、敵、地名などを英数字→50音の順ですべて掲載。わからない単語が出てきたときは、この索引で掲載ページを探してほしい。

サ行

ハ行

マ行

SE-MOOK

ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウェル 公式コンプリートガイド

企画・制作 株式会社スクウェア・エニックス 【http://www.jp.square-enix.com/】
編集長 大矢和裕
編集 畠山友子／黒崎正記／多田卓司
制作業務 阿部謙一／飯坂佳裕／大岡俊裕

編集・執筆 株式会社キュービスト 【https://www.qbist.co.jp/】
河村秀樹／手代森信人／高橋宏明／小宮啓輔
鷲尾知美／木村大樹／徳永貴亮／大谷友誉／西 菜月
長井直也

デザイン・DTP 株式会社キュービスト
葛西佑哉／谷本 馨
株式会社明昌堂

撮影 有限会社ハンド・メイド
柴泉 寛

協力・監修 株式会社スクウェア・エニックス
『ブレイブリーデフォルト フォーザ・シークウェル』
開発チーム

シリコンスタジオ株式会社
北山杉太郎／長沼孝典／漆畑 圭／吉橋 卓／紫雲夕紀

2013年12月5日 初版第1刷発行

発行人 田口浩司
発行所 株式会社スクウェア・エニックス
〒160-8430 東京都新宿区新宿6-27-30
新宿イーストサイドスクエア

印刷所 共立印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>
書籍編集部 03-5292-8306
月～金曜日13:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

<販売・営業についてのお問い合わせ>
出版営業部 03-5292-8326
月～金曜日10:00～17:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。
※通話料はお客様のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

定価はカバーに表示してあります。

「ニンテンドー3DS」の3D映像は本体でしかご覧いただけません。掲載している画面写真はすべて2D表示のものです。

ISBN978-4-7575-4120-7 C9476 雑誌62012-73

SYSTEM

パラメータの意味やアビリティの仕組みはもちろん、「ブレイブリーセカンド」や「強敵配信」の詳細もフォロー。さらにダメージ計算など、バトルにまつわる計算式も掲載！

JOB

すっぴんを含む24種類のジョブについて、特徴や習得アビリティ、戦術にいたるまで解説。ジョブの真価を引き出すアビリティの組み合わせや、パーティ編成も追及！

SCENARIO

メインシナリオとすべてのサブシナリオを網羅し、詳細なフローチャートとマップで旅をしっかりサポート。ボス敵にいろいろなジョブで挑んだレポート記事にも注目！

DATA

敵やアイテムのデータをあますところなく掲載。細かいパラメータや落とすアイテムの情報だけでなく、ボスデータの項目では敵の行動パターンも公開！

EXTRA

主人公とアスタリスク所持者たちのイラストや、開発陣からのコメントを掲載し、さらに本作の魅力に迫る。また、配信される強敵たちとの戦いをレポート！

9784757541207
ISBN978-4-7575-4120-7
C9476 ¥1700E

1929476017000
定価：本体1,700円＋税
SQUARE ENIX
雑誌 62012-73